

SUPER MARIO 64 TODAS AS ESTRELAS DO JOGO

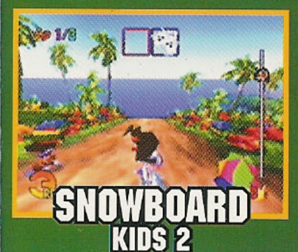


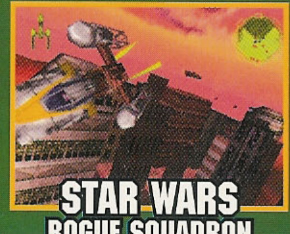
Nintendo® WORLD

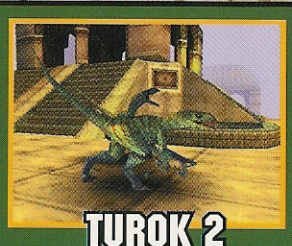
EXCLUSIVO
VEJA AS PRIMEIRAS FOTOS DO NOVO
STAR WARS EPISODE I: RACER

Beetle Adventure Racing!
TODA EMOÇÃO E VELOCIDADE DE PILOTAR O NOVO FUSCA

Castlevania®
TUDO PARA VOCÊ TERMINAR A AVENTURA


SNOWBOARD KIDS 2


STAR WARS ROGUE SQUADRON


TUROK 2

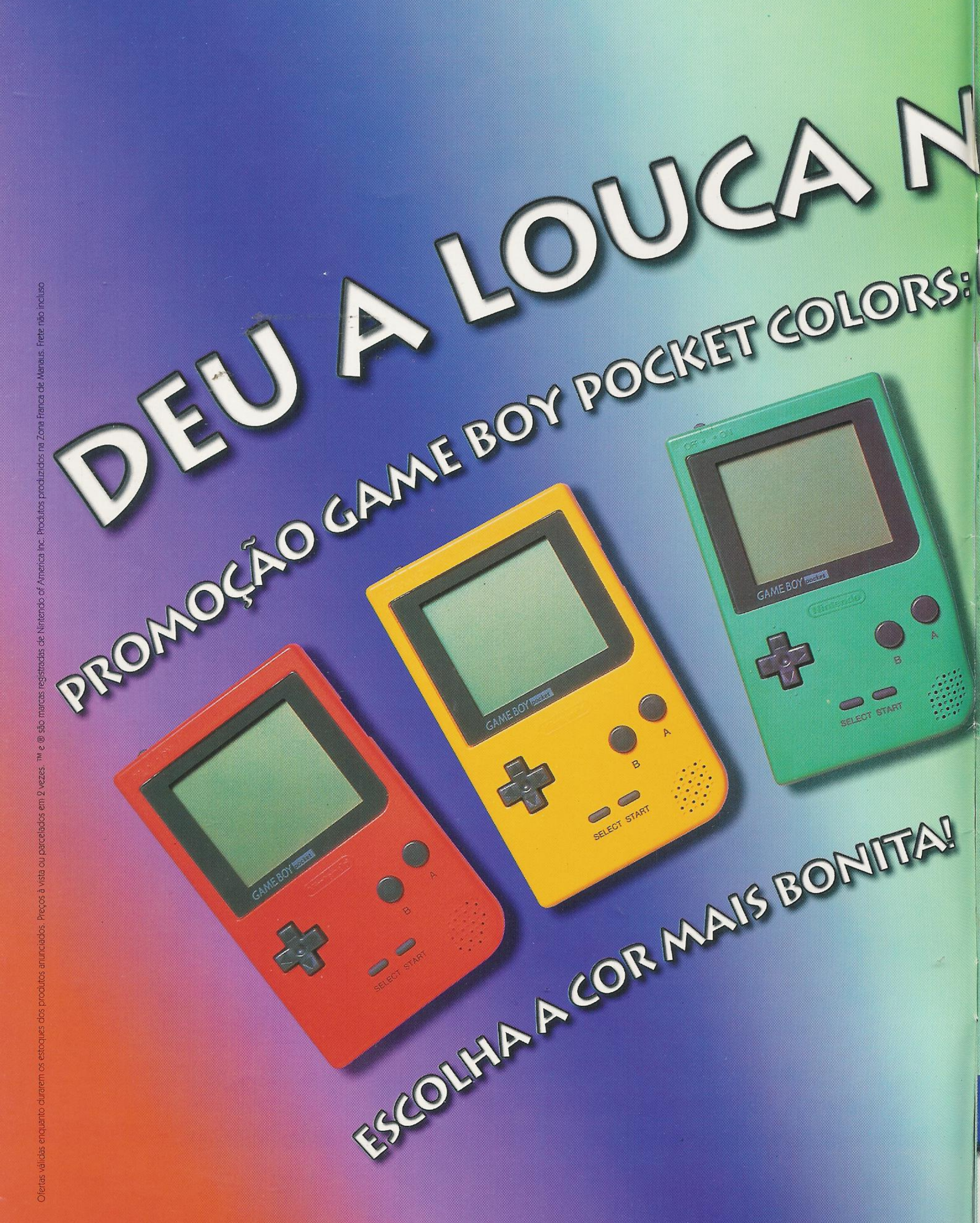

OS SEGREDOS DE ZELDA 64

Nº 8



R$ 4,90

ISSN 1516-1892
00008
7 898122 650172


DEU A LOUCA N
PROMOÇÃO GAME BOY POCKET COLORS:
ESCOLHA A COR MAIS BONITA!
GAME BOY pocket
SELECT START
Ofertas válidas enquanto durarem os estoques dos produtos anunciados. Preços à vista ou parcelados em 2 vezes. ™ e ® são marcas registradas de Nintendo of America Inc. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus. Frete não incluso

A NINTENDO...

R$ 79,00 CADA OU 2X 39,50







O que já era bom, ficou ainda... menor!
Game Boy Pocket Colors é 30% menor que o Game Boy original mas com o mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Com o Game Boy Pocket Colors ficou ainda mais divertido jogar aquele game que não se consegue largar em lugar nenhum: na fila do banco, na sala de espera do médico... você que sabe! Aceita todos os cartuchos do Game Boy e funciona com duas pilhas AAA, que proporcionam até10 horas de jogo.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



E RECEBA EM SUA CASA





COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

EDITORIAL

Você manda, nós fazemos! Este é o lema que acabei de inventar para a revista. Mas a verdade é que estamos cheios de coisas legais nesta edição e surpresas que vão deixar vocês bastante felizes. A primeira: centenas de cartas, e-mails e telefonemas imploravam que publicássemos uma matéria completa com a localização de todas as estrelas de **Super Mario 64**. Como era um jogo velho, não tínhamos certeza se valia a pena ou não, mas como os pedidos foram insistentes, aí está. O Pablo mandou ver, a matéria ficou bem completa e temos certeza que você vai curtir.

A outra coisa que nos deixou bastante contentes foi a possibilidade de publicar em primeira mão as fotos inéditas do jogo **Star Wars Episode 1: Racer**, a mais nova cria da LucasArts e um dos games mais aguardados desta temporada pelos fãs do Nintendo 64. As imagens chegaram na redação no dia do fechamento da revista e para o bem de todos, conseguímos colocá-las na edição. Faça bom proveito!! Como você também vai reparar, a partir deste número estaremos dando atenção redobrada ao maior evento do ano: **Star Wars**. Não só porque tem relação direta com a Nintendo, mas porque merece.

Quer mais novidade? Claro que temos. O site da revista, extremamente pedido e aguardado por todos, finalmente está no ar. O endereço é www.nintendoworld.com.br e é mais um canal de comunicação direta para os amantes do mundo dos games. A Homepage ainda está longe de ser o que a gente quer, mas com trabalho e, principalmente, com a sua colaboração temos certeza absoluta que vamos conseguir fazer dela um instrumento muito bacana e acima de tudo divertido. Logo mais estaremos estreando o bate-papo on-line e já tem até promoções. Divirta-se!

Fora isso tudo, ainda há a matéria sobre o Beetle Adventure Racing, que receberá o nome As Aventuras do Fusca. Quer dizer, as novidades começam a surgir com uma velocidade cada vez maior e a sua revista favorita não vai ficar para trás. Já estamos nos preparando e no mês que vem tem mais e com mais mudanças na **NW**. Para melhor. Sempre.

PS.: O resultado da promoção Eu Amo a Nintendo World sai na edição dez!

Odair Braz Junior



A redação da NW num momento de descontração

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa,
Eduardo Fidélis, Edgard Pereira
Rodrigo Assis, Rogério Freire

FOTOS
Zeca Resendes

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(011) 831-6500 ou 3641-1400 FAX: (011) 832-7831*

POWERLINE (DICAS):
(011) **814.8044**



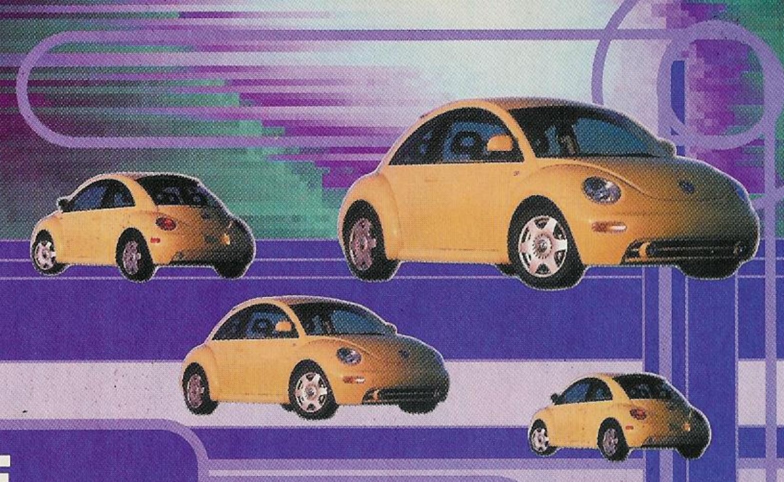
CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(011) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

O novo fusca acaba de aterrissar no Nintendo 64 e o jogo é um dos mais legais desta última leva. É veloz, bonito, com boa jogabilidade e até o Itamar Franco (que ressuscitou o carrinho anos atrás) vai querer jogá-lo. Agora o que faltou mesmo foi uma diquinha esperta para todo mundo poder jogar com o Herbie. Lembra? Aquele fusquinha simpático da Disney que só faltava falar com o dono. Mas tudo bem!



ÍNDICE



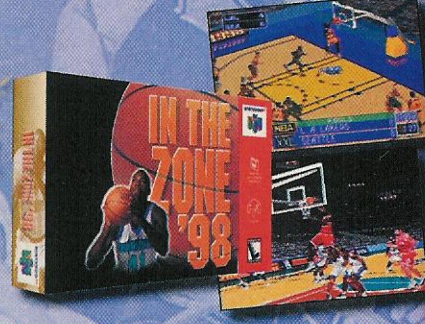
...E A LOUCURA CON[...]
COM A PROMOÇÃO CARTUCHOS [...]
R$ 49,00 CADA



DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!

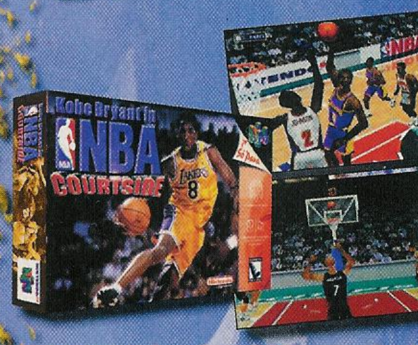


TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak



NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!

ESPORTE



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!





AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!



MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Inpressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!

STAR WARS

EXCLUSIVO: AS PRIMEIRAS FOT

É bom todo mundo ir se preparando. A partir deste mês, o assunto principal no mundo do entretenimento será um só: **Star Wars** na cabeça. Tudo isso por causa do lançamento do novo filme da série chamado **Star Wars Episode I - The Phantom Menace (Guerra nas Estrelas Episódio I - A Ameaça Fantasma)**, o primeiro filme em dezesseis anos da maior saga de ficção científica de todos os tempos. A contagem regressiva já começou: a produção será lançada nos Estados Unidos dia 19 de maio. Por aqui, será no dia 24 de junho. A ansiedade e o suspense dos fãs é geral. Para atiçar ainda mais a curiosidade, dois trailers estão rolando nos cinemas (se você ainda não viu, eles também estão disponíveis na Internet no site www.starwars.com), e estão deixando todos com água na boca. Nos EUA, os ingressos começaram a ser vendidos com quatro meses de antecedência. Tem gente que até prometeu dormir na porta do cinema para ser o primeirão a entrar. Como podem ver, a febre **Star Wars** já se espalhou pelo planeta. E a Nintendo, que não é boba nem nada, não vai ficar de fora desta.



Este é o pequeno Anakin Skywalker

O NASCIMENTO DE DARTH VADER

The Phantom Menace mostrará a origem de tudo aquilo que apareceu nos três filmes anteriores (**Guerra nas Estrelas, O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi**). A história se passa quarenta anos antes de **Guerra nas Estrelas** (você não conhece? Em que sistema solar você vive?). O planeta Naboo está prestes a ser invadido pela Federação Comercial. Diante disso, a rainha Padme Amidala e o velho mestre Jedi Qui-Gon Jinn vão até o planeta Coruscant pedir ajuda ao Conselho Jedi. A nave da Rainha é obrigada a parar no planeta Tatooine e ali eles conhecem um garoto escravo, chamado Anakin Skywalker. Quin-Gon Jinn logo sente que a Força é muito forte no garoto e resolve levá-lo para Coruscant e treiná-lo como um Jedi. É assim que Anakin conhece seu tutor, Obi-Wan Kenobi, o sábio mestre Yoda, e o vilão Darth Maul. Contar mais do que isso estraga a surpresa, mas já se sabe que o futuro do jovem Anakin não será dos melhores. O menino cresce, é tomado pelo lado negro e se transforma em Darth Vader. Essa transição do lado bom para o lado negro será vista com mais detalhes nos dois próximos filmes da saga que o diretor George Lucas já prometeu para 2002 e 2005, respectivamente.



Os Pod Racers do filme, sendo preparados para as corridas



O esquisitíssimo Sebulba fará de tudo para derrotar Anakin

Darth Maul é o grande vilão do filme



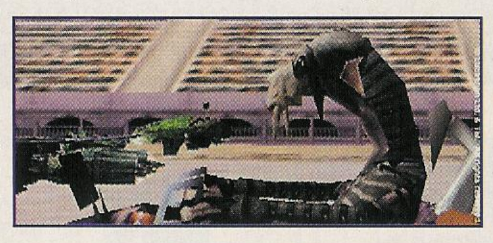
E NINTENDO

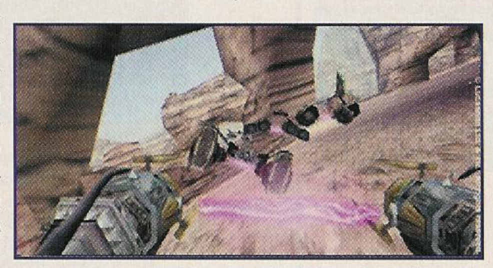
OS DO JOGO EPISODE 1: RACER

CONHEÇA A POD RACER AGORA

A versão para N64 de **The Phantom Menace** está sendo produzida pela LucasArts (que acabou de nos presentear com o desde já clássico **Star Wars: Rogue Squadron**) simultaneamente com o filme, mas sem data definida de lançamento. Pouco se sabe sobre o jogo ainda, mas é certo que será totalmente baseado na história que acabamos de contar. Dá pra esperar algo no gênero de **Shadows of the Empire**: ação tridimensional em terceira pessoa com alguns toques de Shooter (tiro) e até corrida. Além deste, mais um já está saindo (em maio, no mesmo dia do filme) e você vê as primeiras fotos agora. O jogo é baseado em um dos momentos mais emocionantes do filme: a Pod Race, uma corrida alucinante de naves terrestres, protagonizada pelo jovem Anakin e um monte de alienígenas. Imagine uma carruagem sem as duas rodas e os cavalos, mas com dois motores propulsores gigantes, interligados por pura energia, correndo a quase 1000 km/h? É isso o que você encontrará em **Star Wars Episode One: Racer.** A corrida, tanto no filme quanto no game, é promovida pelo asqueroso contrabandista Jabba The Hutt. Serão 21 dos mais estranhos pilotos da galáxia (diferentemente do cinema, que tem apenas dezoito), entre eles o pescoçudo Gasgano, o nojento Elan Mak, o trapaceiro habilidoso Sebulba e muitos outros. De todos os pilotos, Anakin é o único humano (e ainda tem a Força a seu favor, o que ajuda bastante). As corridas acontecem em oito mundos do universo de **Star Wars**, entre eles o deserto de Tatooine, o planeta aquático de Aquilaris e a colônia penal de Oovo VI, e serão agrupadas em torneios, nos quais será preciso chegar pelo menos em quarto lugar para conseguir abrir os trajetos seguintes. Diferentes eventos acontecem, dependendo em qual volta você está. Por exemplo, uma passagem bloqueada poderá se abrir na segunda volta, permitindo cortar caminho por baixo da terra. Ou ainda, inimigos como a Gente de Areia ou erupções podem brotar do solo a qualquer momento, para tornar o pega ainda mais difícil e emocionante. **Racer** tem ainda um modo de customização de veículos, no qual será possível comprar equipamentos para turbinar sua máquina, com tração, aceleração e freios, além de consertar defeitos causados pelas trapaças dos outros pilotos durante as corridas. O já tradicional turbo também não poderia faltar, deixando os Pods ainda mais velozes. Ao que tudo indica, os 256 mega do cartucho (igual a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**) serão aproveitados ao máximo, no que diz respeito aos gráficos e velocidade. O multiplayer não foi esquecido: duas pessoas poderão duelar ao mesmo tempo. Para melhorar ainda mais, ambos os jogos usarão o Cartucho de Expansão de Memória de 4 megabytes e serão compatíveis com o Rumble Pak. E se você não tem um N64, ainda poderá se divertir com as versões que sairão para o Game Boy Color. Tudo isso mostra que 1999 é realmente o ano de Star Wars. E da Nintendo também.



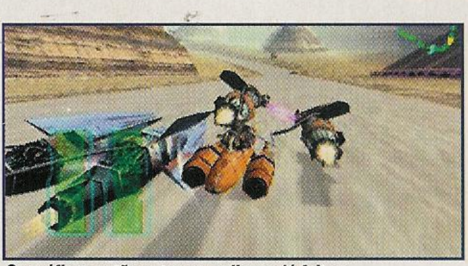






Os Pod Racers são iguais aos do filme




Os gráficos estão entre os melhores já feitos: repare nos cenários espetaculares

QUESTIOMARIO

É isso aí, pessoal! A participação dos leitores nas promoções do Questiomario só aumenta a cada mês. Só para você ter uma idéia, aquelas perguntas sobre o Zelda 64 renderam mais de 1.500 cartas. Beleza! A promoção sobre Missão: Impossível também foi um sucesso total e na próxima edição já estaremos publicando o nome do vencedor que levará um Rogue Squadron, um Cartucho de Expansão de Memória e um joystick Makopad da InterAct. Neste mês as perguntas são do clássico absoluto Super Metroid do Super Nintendo. Quem responder corretamente as cinco questões vai levar para casa um Cartucho de Expansão de Memória, um Rogue Squadron, mais um jogo de Super Nes e um boné exclusivo da Nintendo World. Mas só valem as cartas postadas até o dia 30 de maio. Escreva por fora do envelope:

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
SUPER METROID
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Como está o tempo (clima) em Brinstar quando Samus desembarca ali pela primeira vez?
2. Qual o nome do monstro vermelho enviado por Mother Brain para sequestrar o último Metroid?
3. Qual o número total de Mísseis que podem ser encontrados em Norfair?
4. Qual o nome do local em que você enfrenta Phantoon?
5. Qual a cor do biquini que Samus veste no melhor final do jogo?

Nintendo na Internet

Quando a Nintendo World apareceu, todo mundo achou legal, bacana, divertida e descolada. Mas a outra pergunta que não queria se calar era: "quando é que vocês vão criar um site da revista?". Não dá para fazer tudo da noite para o dia, como vocês sabem, mas pode apostar que nos esforçamos bastante. É por isso que a Homepage já está no ar!!! A nossa intenção é fazer com ela o mesmo que fazemos com a revista: tornar um ponto de referência obrigatório para quem curte os consoles da Nintendo e até para quem gosta de videogames em geral. Todos os meses a Homepage vai trazer o que há de





World

melhor na NW : matérias, notícias, dicas e novidades. Mas não é só isso: já, já estaremos com um canal exclusivo de bate-papo, provavelmente o primeiro do Brasil sobre videogame. Assim, tudo o que você quer debater, o que achar polêmico, suas dúvidas, raivas e angústias terão um canal exclusivo para aquela conversa amiga com mais um montão de gente que curte as mesmas coisas.
O site ainda está no começo, por isso ainda não está tão completo quanto queremos que ele fique. É aí que entre a sua participação: acesse a Homepage, mande e-mails dizendo o que achou, envie sugestões, enfim coloque tudo pra fora e diga o que você mais quer ver. Vamos fazer juntos o melhor site de videogames do Brasil!!!! O endereço é: www.uol.com.br/nintendoworld/

sta Nintendo World

oftware

UM SERVIÇO AO ASSINANTE MEU UNIVERSO RADAR UOL

REVISTA Nintendo® WORLD

CONRAD

PREVIEW
Beetle Adventure Racing
Fuscas em corridas divertidas e supervelozes

HOT SHOTS
O ataque dos Super-Heróis
Homem-Aranha, X-Men, Super-Homem, Batman e Robin fazem a invasão heróica no N64

TOP SECRET
Dicas para N64
Flying Dragon, Battletanx e Cruis'n USA

THE BEST



OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM FEVEREIRO DE 1999

Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
GOLDENEYE 007
1080° SNOWBOARDING
YOSHI'S STORY
SUPER MARIO 64
OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO 98
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
BANJO-KAZOOIE
F-1 WORLD GRAND PRIX
COPA DO MUNDO 98

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM FEVEREIRO DE 99

Nintendo 64



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
SUPER MARIO 64
TUROK 2: SEEDS OF EVIL
BANJO-KAZOOIE
GOLDENEYE 007
MISSION: IMPOSSIBLE
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
CASTLEVANIA
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
MORTAL KOMBAT 2
DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

Game Boy

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
JAMES BOND 007
POKéMON
WARIO LAND 2
PRIMAL RAGE

CALENDÁRIO NINTENDO 99

N64

ABRIL / MAIO / JUNHO

- A Bug's Life
- All-Star Baseball 2000
- All Star Tennis 99
- Bust A Move 99
- Caesars Palace 64
- Chameleon Twist 2
- Charlie Blast's Territory
- Command and Conquer
- Duke Nukem: Zero Hour
- Fighting Force 64
- Jet Force Gemini
- Lode Runner 3-D
- Looney Tunes: Space Race
- Micro Machines 64 Turbo
- Monaco Grand Prix
- NBA In the Zone 99
- NHL Blades of Steel '99
- Pokémon Snap
- Quake II
- Rampage 2: Universal Tour
- Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers
- Star Wars Episode1: Racer
- Superman
- Super Smash Bros.
- Taz Express
- The New Tetris
- Twelve Tales: Conker 64
- Starshot in Space Circus
- WWF Attitude

JULHO / AGOSTO / SETEMBRO

- F-1 World Grand Prix II
- Gauntlet Legends
- Goemon's Great Adventure
- Harvest Moon 64
- Mario Golf 64
- Monster Truck Madness
- O.D.T.
- Rayman 2
- Rugrats
- Shadow Man
- Tonic Trouble
- V-Rally Edition 99
- Win Back
- World Driver Championship

SEGUNDO SEMESTRE

- Army Men: Sarge's Heroes
- Hype - The Time Quest
- Hyper-Bike
- Mortal Kombat: Special Forces
- Ogre Battle 3
- Resident Evil 2
- Starcraft
- Top Gear Rally 2
- Vigilante 8: Second Offense
- WCW Mayhem

Excepcionalmente não publicaremos o calendário de lançamentos de Game Boy nesta edição.

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Insetos invadem o N64

A BUG'S LIFE É O PRIMEIRO DOS SEIS JOGOS DISNEY PARA O CONSOLE



Boas notícias para quem curte games e desenhos animados (e quem não gosta?): a Activision assinou um contrato com a Disney Interactive para produzir seis games para N64 baseados nos desenhos da famosa empresa americana. O primeiro desta lista será **Vida de Inseto (A Bug's Life)**, sucesso nos cinemas no ano passado e previsto para ser lançado em maio nos EUA. O jogador controlará a formiga Flik por quinze estágios, com desafios tanto para crianças quanto para adultos. A equipe de desenvolvimento trabalhou em conjunto com a Pixar, responsável pela programação visual do filme. Agora é só torcer para o resultado dar certo e aguardar os nomes dos próximos lançamentos da parceria.



BADULAQUES

Tralhas do Universo Nintendo para incrementar a sua vida

POKÉMON NA COZINHA

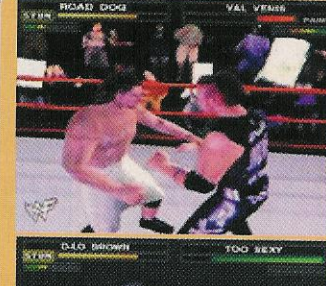
Se você é daqueles que não consegue tirar o videogame da mente nem na hora das refeições, aí vai uma sugestão: saiu o tempero para arroz do Pokémon (encontrado nas lojas de produtos japoneses). Com ele, é muito fácil e divertido dar aquela realçada no sabor do seu arroz. É só encher o prato e adicionar o pozinho (conhecido como Furikaki).

CONCERTO HYRULIANO



Com mais de três milhões de cópias vendidas até agora, não é de se estranhar que THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME gere um monte de bugigangas destinadas a explorar ainda mais o sucesso feito pelo game. Por isso, a empresa Songbird Ocarinas está fabricando réplicas da flautinha usada por nosso herói. Nos EUA, ela está sendo vendida por US$ 32 e no site da empresa (www.songbirdocarina.com), você poderá conseguir mais informações além de várias partituras para se tornar um virtuoso.

WWF ATTITUDE





QUEM PRECISA DE MAIS LUTA-LIVRE?

A Acclaim entra novamente no ringue com mais pancadaria para o N64. O nome será WWF Attitude e o lançamento está previsto ainda para este semestre. O novo WWF tem mais de cinquenta brutamontes à disposição para escolha, modo de criação de lutador e pancadaria total. Em resumo: o jogo não acrescenta quase nada de novo aos anteriores (WWF War Zone, WCW/nWo: World Tour, WCW/nWo Revenge e WCW Nitro). Tudo bem, tem gente que gosta, mas já está mais do que na hora das softhouses se lembrarem de outros esportes como vôlei, ciclismo e boxe. Mas como diziam os nossos avós, gosto não se discute.



FIGHTING FORCE 64

JOGO DE BRIGA DE RUA TEVE PROBLEMAS

O primeiro game de luta side-scrolling (visto de lado) do N64 será lançado pela Crave Entertainment, a mesma fabricante do boliche espacial **Milo's Astro Lane**. Desenvolvido pela Eidos, o game estava juntando poeira nos arquivos à espera de uma empresa que o lançasse e corria o risco de nunca ser apresentado ao Nintendo 64. Felizmente para os apreciadores de uma boa briga, o game já está finalizado e deverá ser lançado ainda este mês nos EUA. Confira tudo sobre **Fighting Force 64** na seção Preview desta edição!



HERÓI PERDE O BONDE E CHEGA NO MÊS DOS NAMORADOS



Duke Nukem: Zero Hour é um dos jogos mais esperados e graficamente impressionantes do ano, mas teve seu lançamento adiado para junho. Um porta voz da GTI alegou que a produtora Eurocom (que produziu MK4) usará esses meses extras de desenvolvimento para afinar a jogabilidade, lapidar os gráficos e melhorar as taxas de frames. Apesar de ser um atraso, isso não precisa ser considerado como uma notícia totalmente ruim, pois com certeza teremos um produto melhor nas mãos e nosso velho amigo casca-grossa Duke estará mais irado do que nunca!

MICROFONE EM AÇÃO

Novos jogos com comando de voz

Depois de gastar a saliva conversando com o mais famoso dos Pokémon em **Pikachu Genki Dechu** (a tradução aproximada é "Pikachu está numa boa"), os japoneses terão a oportunidade de jogar mais títulos com o microfone lançado com o cartucho do monstrinho amarelo. A programadora Marigul desenvolve dois projetos que farão uso do acessório: um game com um golfinho falante chamado Teo e também o VRS Racer. Mas ainda não dá para saber se dará para controlar o veículo nas pistas.



SPY vs. SPY

LEVE OS ESPIÕES NO BOLSO

Os espiões mais engraçados dos quadrinhos saem das páginas da revista *MAD* e ganham cores na telinha do Game Boy Color. **Spy vs Spy** traz a velha disputa entre os dois espiões arqui-rivais em um game exclusivo. Dois jogadores poderão se enfrentar (por meio do cabo Game Link) em 32 missões de espionagem bem joinhas e o objetivo é encontrar objetos escondidos e sacanear o adversário o máximo que der. O game é da Kemco e sai ainda este mês nos EUA.

N-mail CARTAS

Abril chegou e se você já leu a matéria de capa com o fusca, já deve estar mordendo os lábios esperando as outras novidades que estão por vir. Mas, como de costume, abrimos espaço agora para você elogiar, criticar, tirar suas dúvidas e falar o que mais der na telha. Mês que vem estaremos aqui novamente respondendo tudo o que nossos amados leitores quiserem saber. Então não marque bobeira e escreva.

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: www.nintendo.com.br
e-mails: pwline@nintendo.com.br (dicas, truques e códigos), bit@nintendo.com.br (atendimento ao consumidor)
www.nintendo.com.br

Game da hora

Gostaria que os fabricantes de games produzissem um jogo com a participação da equipe Nintendo World. Seria sensacional ver um pega pra capar entre feras como o André, Pablo, Rogerio, Eduardo, Solange e todos os outros. Poderia ser de qualquer modalidade, luta, corrida, esporte ou até mesmo Puzzle, por exemplo. Mas cá entre nós, se isso viesse a ocorrer, coitada da concorrência, que teria de ficar de boca aberta com o impacto fulminante do game (haja Rumble Pak para aguentar tudo isso).
Josias Vicente da Silva
Guarulhos/SP

Que imaginação, hein Josias??!! A equipe NW ficou imaginando o que aconteceria se esta idéia se tornasse realidade. Já pensou uma batalha entre os feras da arte, Carlão e Eurico? Ou então, um racha delirante entre a galera da redação, Junior, Pablo e Rogerio? O André mandou avisar que só entra nessa se o jogo for no estilo GoldenEye 007 e a Solange quer ser uma espécie de Peach, a princesinha de Super Mario. Um abração!

Uma família feliz

Quero parabenizá-los pelo grande trabalho que estão fazendo. Sou mãe de duas pequenas crianças que já curtem videogame. Quando vi a NW pela primeira vez, falei para mim mesma que iria colecioná-la. O único problema é que comecei a comprar a revista a partir da segunda edição. Queria saber como faço para adquirir a NW 1. Muito sucesso para vocês. De uma família que curte videogame, Carlos (sete anos), Marcos (quatro anos), Vânia (mãe) e Marcelo (pai).
Vânia Regina da Rocha Nascimento
Rio de Janeiro/RJ

Cara mamãe Vânia, você deve estar bastante orgulhosa com os filhos que tem. Como você mesma disse, sua família curte videogame e isso já é uma grande motivo para ser feliz. Para comprar a primeira edição, dê uma olhadinha no anúncio de números atrasados nesta edição. Aí, é só alegria!

NW na E3

Quando começa a E3 e de que forma vocês a cobrirão?
Thiago Feran Freitas Araújo
Brasília/DF

Para quem não sabe, a E3 é a maior feira de entretenimento eletrônico do ocidente. Nela, são apresentadas as maiores novidades da indústria do videogame. A edição deste ano acontecerá na cidade de Los Angeles, nos EUA, entre os dias treze e quinze de maio. E é claro que a NW estará presente, fuçando cada cantinho da exposição.

Bancando o cupido

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho, mas cá entre nós, como vocês conseguem viver sem nenhuma mulher na redação? Bom, eu tenho uma reclamação: o preço da revista é bem "bacalhau" (salgadinho). Só compro porque é mensal. Gostaria que fosse quinzenal, mas com um precinho mais light. Ah, eu também queria que vocês mandassem beijos para a Taís Vieira, que mandou um desenho nota dez no Hot Paint da edição número três. Se ela tiver no mínimo doze anos e quiser meu telefone, tô aí!
Diogo Rezende Nunes
Santo André/SP

Tigrão, quer dizer, Diogão, o pessoal da redação não vive sem mulher. Cada um tem sua respectiva "pequena" e, além disso, vive sendo paparicado por tietes e pelas gatinhas da editora. Até atrizes já passaram por aqui! Quanto ao preço da revista, se a NW fosse quinzenal o nosso trabalho seria dobrado e os leitores teriam de colocar a mão no bolso pelo menos duas vezes ao mês. Desde já, mandamos um beijão para a Taís e um abraço para você. O convite está feito, quem sabe não role alguma coisa!

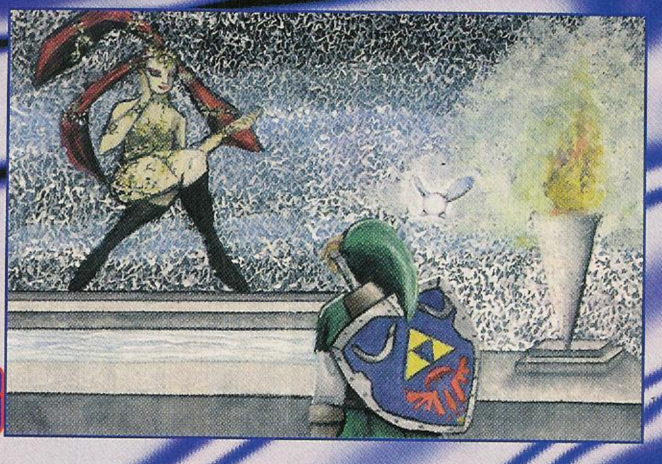
Uma lenda para as próximas gerações

É um enorme prazer comunicar-me com os profissionais da Nintendo.
Gostaria de receber ajuda de vocês num jogo que, para mim, simplesmente marcou o início de uma nova era no mundo do videogame. Algo de se admirar e adorar tanto quanto ver o Brasil ser campeão de uma Copa do Mundo. O único problema é que não consigo pegar a espada do gigante, faço de tudo e nada. Já deixei de ver minha namorada várias vezes para prosseguir neste maravilhoso jogo (que eu gostaria muito de contar ao meu tataraneto).
Todos os dias eu vou trabalhar com os olhos quase fechando de sono, por ter jogado até a madrugada.
Edson Ribas
São Paulo/SP (via e-mail)

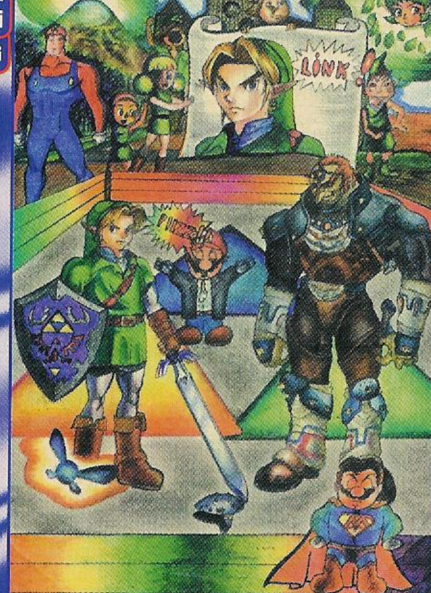
Pode se preparar para dormir bastante e dar muitos beijos na sua namorada! Com esta edição, estamos encerrando (com um nó na garganta) a monumental matéria de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Esperamos que ela tenha sido útil para todos os gamemaníacos e aqueles que se divertem jogando videogame. E que Zelda 64 seja lembrado pelas próximas gerações!



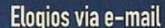
O desenho de Banjo-Kazooie publicado na edição nº 6, saiu com o nome da cidade errado. O artista Evandro Maurí Granemann, é de Alta Floresta/MT. O cartucho de expansão de memória adiciona 4 megabytes à memória RAM do N64 (1 megabyte é igual a 8 megabits). E fim de papo!



Lúcio Maia de Oliveira
Varginha/MG



Lenine Marangoni Sigiani
Varginha/MG



HOT PAINT

Olho vivo

Abram os olhos, prestem mais atenção pessoal!!! Sei que a revista de vocês é a melhor do mundo, mas antes dela ser lançada eu já comprava outras publicações. Minha bronca é em relação à seção Hot Paint, da NW4. Juro já ter visto o desenho premiado. Pesquisando nas outras revistas de games, descobri que o ganhador mandou um xerox colorido e ampliado do desenho original.
Gostaria que vocês fizessem alguma coisa, pois se ele continuar como premiado, vou começar a mandar xerox e ainda vou querer um cartucho!!!
Augusto César Aguiar Ribeiro
Belém/PA

Olá, Augusto! Você é um ótimo observador. Demos uma olhada nas páginas da revista que você nos enviou e realmente o desenho é semelhante ao publicado na NW4. Porém, é só parecido, não trata-se de um xerox. A arte enviada à redação é autêntica, feita com lápis de cor em papel canson - muito bem feita por sinal! O que ocorre é que nem sempre é possível ficar de olho nos desenhos publicados em outras revistas de games. Mas pode ficar tranquilo. A gente presta muita atenção no que sai no Hot Paint.

Elogios via e-mail

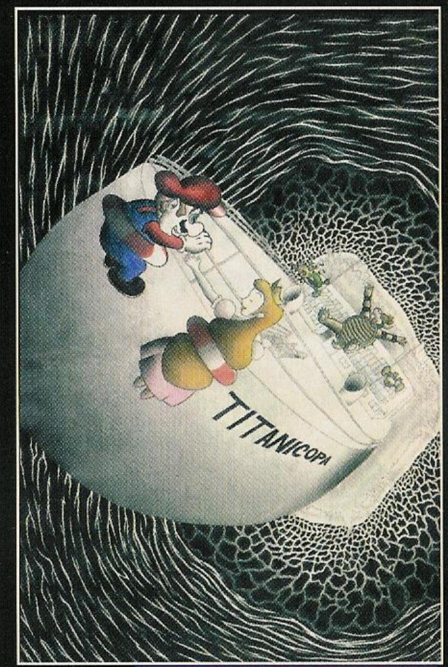
Simplesmente a melhor. Não só por tratar do melhor videogame do mundo (N64), mas também pelas matérias animais. Junto com as dicas e truques, Previews etc. Isso sem falar nas promoções, que são dez. Continuem assim. Parabéns!
Jocedir Nunes Martins (via e-mail)

Com certeza, esta é a melhor revista de games que já apareceu nas bancas. É chocante!!! As melhores dicas, jogos e tudo mais!!! Só tem um probleminha: sai no final do mês. Não vejo a hora para comprar a próxima edição! De qualquer forma, continuem assim! Tchau!!
Felipe Falminio João
Campinas/SP (via e-mail)

Esta revista é realmente a melhor do mundo!!! Ela fala, e muito bem, dos melhores videogames do universo (N64 e SNES). Vocês estão cada vez melhores e a cada edição que passa, me surpreendo com o quanto a Nintendo World melhora! Meus sinceros parabéns a todos da revista NW!
Daniel Nunes Santos Souza
Rio de Janeiro/RJ (via e-mail)

Alô, pessoal da NW! Vocês devem se orgulhar por escreverem na revista mais lida, mais querida, mais informativa e mais idolatrada do Brasil! É uma honra escrever para vocês. De qualquer forma, fico muito, muito feliz sabendo que vocês leram o meu e-mail. Continuem mantendo o título de melhor revista de games do país.
Guilherme Carlos De Napoli Ferreira
Rio de Janeiro/RJ (via e-mail)

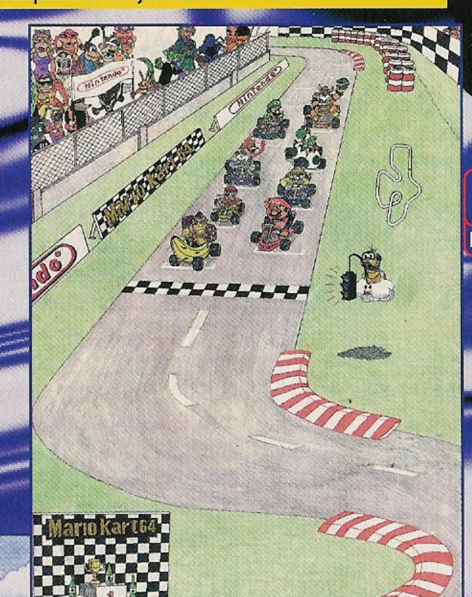
Elogios virtuais para a NW! Estes leitores representam toda a galera que escreve para o N-Mail via e-mail. Valeu pelos elogios (será que vocês não exageraram?) e tenham certeza de que vamos fazer de tudo para manter sempre um bom nível de qualidade. Esperamos que vocês nos ajudem nisso!



Marcio Silva da Costa
Alvorada/RS

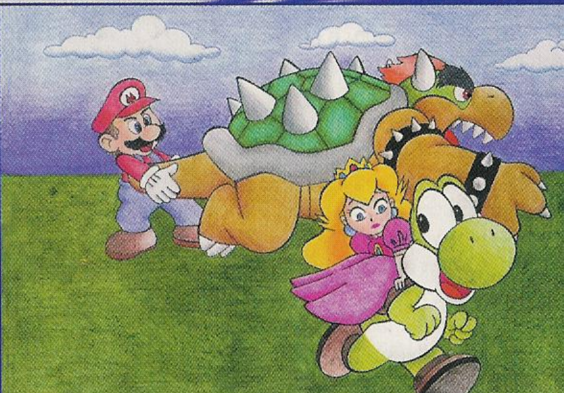
Nossa galeria de arte segue revelando a sua obra-prima para todo o Brasil. Nesta edição, o desenho vitorioso foi o criativo e trabalhoso TITANICOPA, uma paródia ao filme sensação de 97. Quem assinou o trabalho foi o Marcio Silva da Costa, de Alvorada/RS, que receberá um cartucho de N64 em casa. Se o seu desenho não foi publicado não desanime, continue participando!
Escreva por fora do envelope:
Nintendo World - Hot Paint
Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl. Mariana/SP
CEP: 01536-000

Marcio Nogueira Sepulveda
Irajá/RJ



Pablo Ronney Souza Portricio
Barbalha/CE

Marissol S. Okada
Guarulhos/SP





Eduardo Cardoso dos Santos
Rocha Miranda/RJ

PREVIEW

Bust-A-Move 99

Agora vem com modo para quatro jogadores juntos

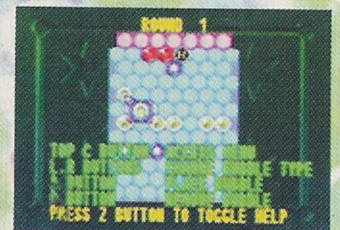
Se você derreteu seu console com a primeira versão de **Bust-A-Move** para N64, pode se preparar porque a brincadeira mal começou. **Bust-A-Move 99** está chegando com inovações de descabelar qualquer fã. A grande novidade é a possibilidade de jogar em até quatro pessoas ao mesmo tempo, o que era impossível anteriormente. Quer dizer: a diversão vem quadruplicada desta vez. Seu objetivo continua exatamente o mesmo: derrubar o maior número possível de bolinhas da mesma cor, evitando que elas cheguem ao chão da tela. Tudo isso você faz controlando aquele dinossaurinho gente fina e simpático. Outra mudança divertida é que agora qualquer um pode criar sua própria bolinha. Também é bastante fácil.

Os gráficos estão melhores, mais definidos e com novos cenários de fundo. A jogabilidade, que já era boa, continua igualzinha e ninguém vai ter dificuldades. O desafio se eleva bastante conforme você avança e em alguns níveis a situação chega a ficar realmente desesperadora.

Além da possibilidade de jogar com mais três amigos, também dá para disputar sozinho contra o computador ou mesmo tentar a sorte no Time Attack Mode (corrida contra o relógio). Resumindo: o vício está garantido por muito mais tempo.

Gênero: Puzzle
Produtora: Acclaim
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Abril





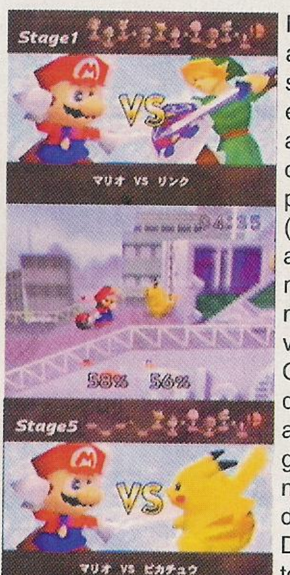


Super Smash Bros.

Um jogo de luta simpático só com personagens da Nintendo

Mario, Link, Fox, Pikachu, Yoshi e outros personagens da Nintendo estão todos reunidos num jogo de luta dos mais divertidos. Os lutadores ficam sobre uma arena e quebram o pau em busca de pontos. Quem cai para fora do tablado, tem a oportunidade de voltar, o que é bom porque ninguém perde na hora.

Cada lutador possui sua própria habilidade, que pode ser melhorada com os vários itens que são oferecidos ao longo das partidas. Coisas como bombas, martelo do Diddy, espadas e armas secretas cheias de surpresas.



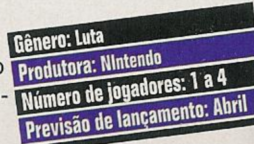
Super Smash Bros. traz os modos de jogo tradicionais do gênero luta. Há o One-Player Mode, no qual você enfrenta os adversários controlados pelo computador que podem vir sozinhos ou em dupla, como é o caso de Mario e Luigi ou da equipe de Yoshis. No Versus Mode, você luta contra mais três amigos, todos comandando seus lutadores na mesma tela e sempre jogando em dupla. Há ainda o Time Attack (derrubar oponentes o mais rapidamente possível) e Stock Mode Battle (lutar contra as equipes adversárias). Nestes dois últimos modos, você sai com um nível de danos alto e tem de se virar para conseguir se dar bem.

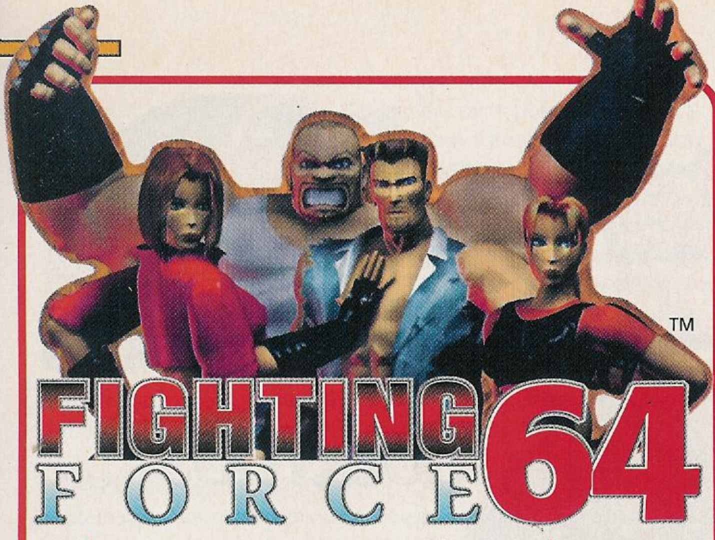
O game promete agradar tanto quem é iniciante quanto os mais avançados porque há personagens para todos os gostos. O nosso velho amigo Mario é um dos mais fáceis de controlar; Donkey Kong é fortão, tem boas técnicas de luta, mas é lento que dá até dó. Link é um dos melhores e tem um ataque poderosíssimo com sua espada e ainda possui bombas e um bumerangue. Yoshi pode pular bem alto, engolir rivais e transformá-los em ovos. A raposa Fox McLoud (de **Star Fox 64**, né esquecido?!) pode atacar do alto e rapidamente.



Além de todos estes superconhecidos, ainda existem outros como Jigglypuff (mais um Pokémon), Captain Falcon (F-Zero X), Ness(de EarthBound) e Luigi.

Os gráficos são bem feitos, há oito cenários básicos como o Castelo do Mario, a Floresta do Donkey Kong, o Castelo de Hyrule e outros relacionados com os vários lutadores que aparecem. Só para lembrar: **Super Smash Bros.** não é um game de luta como **Street Fighter** ou **Mortal Kombat**, com sangue para todo lado, e sim uma coisa que pende mais para o lado da diversão descompromissada.


Gênero: Luta
Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Abril

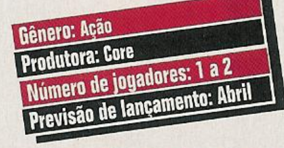


Salve o mundo com muito quebra-pau

Quatro lutadores contra uma horda de bandidos. **Fighting Force 64** é pancadaria para quem curtiu **Double Dragon** e **Final Fight**. O game é de ação e você escolhe entre Hawk Manson, Mace Daniels, Ben "Smashere" Jackson e Alana McKendrick. Esta turma da pesada sai pelas ruas, metrôs, armazéns abandonados e outros lugares, arrebentando todos os inimigos que aparecem pela frente. Cada um dos personagens tem golpes específicos e também podem usar armas, pedaços de madeira, jogar caixas, cadeiras e outras coisas que vão aparecendo pelos cenários.

Você enfrenta as forças do maligno Dr. Zeng, que quer destruir o mundo. E tudo porque, no jogo, o ano 2000 chegou e o planeta não foi pelos ares. Como o vilão se acha um deus, não pode deixar as coisas ficarem assim. Então, resolve acabar com o nosso lar.

FF 64 é totalmente tridimensional, com gráficos muito bem feitos e boas movimentações de personagens. Dá para jogar com mais um amigo, o que facilita as coisas, porque aí vira uma duplinha. Para quem curte pancadaria desenfreada, socos para todos os lados e filmes de Jackie Chan, não tem nada melhor por enquanto.











A pancadaria acontece no asfalto, no topo de um prédio e até no metrô!

All-Star Baseball 2000

Um dos esportes mais populares dos EUA ganha game perfeito

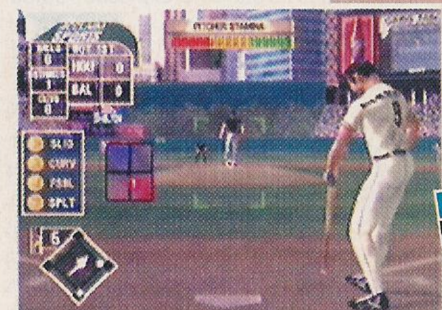
O melhor jogo de Baseball de todos os tempos está chegando. Tudo bem que o esporte não é muito popular aqui nos nossos lados, mas mesmo assim, vale a pena uma olhada. Os gráficos são de uma perfeição inacreditável, com os jogadores iguaizinhos aos de verdade, movimentações hiper-realistas e trejeitos idênticos aos dos atletas reais. O visual do estádio também não fica atrás: há vários detalhes, telão mostrando as jogadas em tempo real e só faltou dar uma caprichada na torcida, mas isso é o de menos. A jogabilidade é precisa tanto para fazer tacadas, quanto para correr e arremessar a bola.

Existem modos de jogo bastante variados como jogo simples, jogo rápido, campeonato completo, disputa de Play-Offs (finais) e um torneio de Home-Runs (apenas rebatidas para mandar a bola na torcida).

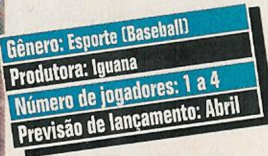








A movimentação dos jogadores é perfeita



Beetle Adventure Racing e seus Fuscas modernos

Corridas acirradas num dos melhores jogos de automobilismo do ano. Eduardo Trivella dirigiu o novo Fusca e conta como é

Os novos e envenenadíssimos fuscas chegam para as corridas mais emocionantes dos últimos tempos. **Beetle Adventure Racing** tem carros que chegam até a 200 km/h de velocidade final e já é um dos melhores games do ano para N64.

O jogo foi totalmente programado em cima da estrutura de **Need for Speed**, o que quer dizer que muitas aceleradas esperam você. Além de toda a velocidade desenfreada, **BAR** também traz a possibilidade de explorar os cenários em busca de segredos. Para curtir realmente o game, você terá de vasculhar todas as pistas de cima a baixo atrás de pontos extras. É simplesmente destruidor!

Com isso, já deu para perceber que **BAR** não é nenhum daqueles simuladores que se você cometer um errinho, não consegue mais vencer. O estilo é totalmente Arcade: seu carro pode voar por cima de edifícios, estourar vidraças de prédios, dar os mais malucos saltos e continuar correndo sem um simples arranhão, como se tivesse acabado de sair da fábrica. As únicas maneiras de ter seu Fusca destruído é bater de frente a toda velocidade ou capotar. Aí rola uma explosão rápida. Mesmo assim, ainda é possível vencer numa boa.

Meia dúzia de pistas animais!

No começo, existem apenas duas pistas. Ao progredir pelo jogo, você abrirá as outras quatro. E os trajetos de **BAR** são, com certeza, os maiores e mais detalhados já feitos para nosso querido console. Alguns deles levam até seis minutos para serem cruzados de ponta-a-ponta. Os gráficos mostram detalhes como os bancos dentro dos carros, as poças d'água e postes de iluminação com um efeito tão realista que dá vontade de parar e ficar olhando. E para encher ainda mais os olhos dos jogadores, existem vários elementos animados como cachoeiras, moinhos de vento e até o maior carnívoro que já existiu sobre a face da terra: o Tiranossauro Rex! Defeitos comuns em jogos de corrida, como Fog (neblina) e Pop-up (gráficos que vão se formando ao longo do trajeto), são praticamente inexistentes. São tantos elementos visuais que só jogando você não conseguirá ver tudo. Aproveite e curta também vendo seus amigos jogarem.



Há muitos detalhes: repare na cachoeira

Os efeitos sonoros não ficam atrás em nada. Os roncos dos motores dos Fusquinhas são perfeitos, as buzinas soam diferentes quando tocadas dentro e fora de túneis e os sons ambientes das fases, como na pista Inferno Isle, contribuem para dar aquele climão legal.

Os circuitos têm tantos caminhos alternativos e são tão grandes que é impossível não querer vê-los de novo. Os atalhos são bem elaborados



Os atalhos estão bem escondidos



e os caminhos alternativos acabam formando várias pistas dentro de uma só. Às vezes, as entradas dos atalhos estão bem à mostra, outras ficam tão escondidas que só dá para achar se procurar muito, ou por acidente. Outros trajetos secretos são acessáveis somente para quem tem um carro potente, capaz de dar saltos gigantescos. A jogabilidade é boa e não compromete a diversão em nenhum momento.

Sistema de Pontos

Existem vários caixotes com números espalhados pela pista e, juntos, totalizam cem pontos. Eles só têm importância no modo Championship (campeonato). Para ganhar um Continue, junte cinqüenta, 55 ou 60 pontos, dependendo do nível de dificuldade. Se conseguir cem pontos, o que não é mole, você automaticamente destravará um segredo no modo Multiplayer. Alguns destes caixotes estão bem à vista, mas a maioria fica pelos caminhos alternativos e alguns exigem até que você corra na direção contrária. Para uma injeção de velocidade, passe por cima das caixas com a letra N (Nitro). Seu carro vai disparar alucinadamente. Há também uns caixotes com flores desenhadas muito bem escondidos que habilitam o Menu de Truques (Cheat Menu), no qual os jogadores poderão mudar vários aspectos do game, deixando a brincadeira ainda mais pirada e divertida.



Estoure a caixa e pegue um bônus



Veja o que um Nitro pode fazer

Modos de jogo

Conheça as muitas maneiras de se divertir

Single Race (corrida simples) - É apenas uma corrida isolada que se divide em outros três submodos: Full Grid (você contra mais sete carros), Duel (você contra um oponente) e o velho e bom Time Attack (corrida contra o relógio).

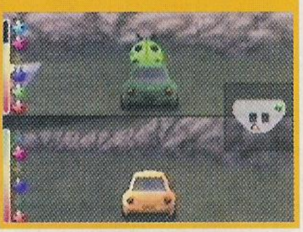
Championship (campeonato) - Chegue ao menos em terceiro lugar e avance à pista seguinte. O primeiro campeonato é o Novice (novato) e tem apenas três circuitos. Ganhe e você abrirá mais um trajeto e novos Fuscas aparecerão para você escolher. Acontece o mesmo nos dois campeonatos seguintes, Advanced (avançado) e Professional (profissional). Óbvio que a a dificuldade fica cada vez mais alta. As corridas têm sempre três voltas e na última há um desvio na parte final do circuito, indicado por uma placa com luzes.

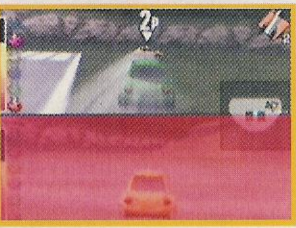
Multiplayer - Dispute contra mais três amigos, em duas modalidades diferentes. Confira abaixo os detalhes mais legais.

Multiplayer nervoso

Existem dois modos Multiplayer. Jogando em duas pessoas a tela se divide horizontalmente, a velocidade não diminui em nenhum momento e praticamente todos os detalhes permanecem inalterados.

Para três ou quatro jogadores, existe o Beetle Battle. Os jogadores são colocados em arenas e o objetivo é achar meia dúzia de joaninhas coloridas e correr para a saída. Parece simples não é? Mas todos têm de pegar um bichinho de cada cor, e elas estão constantemente mudando sua coloração. E os programadores ainda colocaram tudo quanto é espécie de truque sujo. Passe por cima dos caixotes e apanhe itens como invencibilidade, foguetes normais e teleguiados, bombas, traquitanas que fazem os adversários correr de cabeça para baixo, com a visão embaçada, escudo e até um item que rouba as joaninhas. No começo são apenas três arenas: Aeroporto, Parkade e Estádio. Outras seis são abertas quando você conseguir cem pontos em cada pista.







Todos os comandos

Alavanca de Controle	direção
A	acelerador
B	freio
C cima	visão (3 no modo Single, 2 no multiplayer)
C esquerda	retrovisor
C direita	buzina
C baixo	freio de mão
Z	marcha a ré
R	Aumenta marcha/item (Multiplayer)
L	Diminui marcha



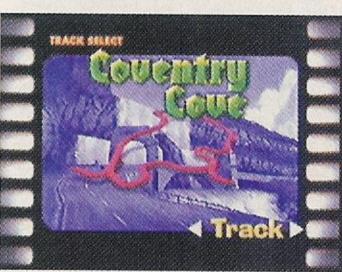




1. O ataque do T-Rex; 2. Supersalto; 3. Briga por posição; 4. A visão do retrovisor

Pistas matadoras

Veja todos os trajetos do jogo



Coventry Cove - A primeira pista do game é a mais fácil. A maior parte dos pontos está bem à vista e os atalhos não são muitos difíceis de localizar. Há um celeiro, cachoeiras, uma mina abandonada e até um castelo onde você pode dar uma passeada sossegado.

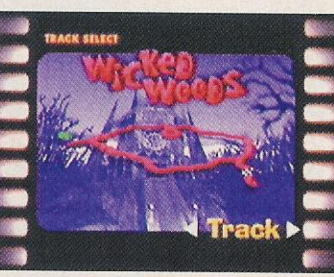
Sunset Sands - Pirâmides ao fundo e motivos egípcios por toda a parte. É possível sair totalmente da pista e correr pelas dunas, descobrindo caminhos diferentes. Num deles, você passa por uma cancela que ativa uma rampa em outro ponto da pista.





Inferno Isle - É aqui a casa do T-Rex, e ele não está feliz. Há uma cidade com vários cruzamentos e rampas e a parte vulcânica da ilha tem uma entrada em forma de cabeça de caveira e caminhos inferiores e superiores.

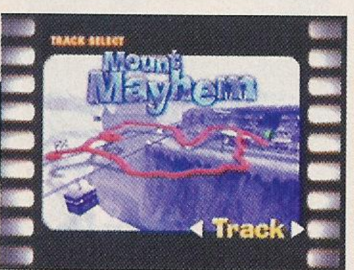
Wicked Woods - Uma casa mal-assombrada, monstros, cemitérios e muitas outras esquisitices nesta pista do além.





Metro Madness - A maior pista do jogo é em Las Vegas. Curvas fechadíssimas exigirão total domínio de aceleração e freio de mão. É possível entrar em vários edifícios e até dar umas voltas dentro de um hotel-cassino. Alguns atalhos são tão poderosos que podem levar você da última para a primeira colocação.

Mount Mayhem - Nevasca total. Há helicópteros, discos voadores e várias rampas de gelo.



Fuscas envenenados

Conheça todos os carangos

Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

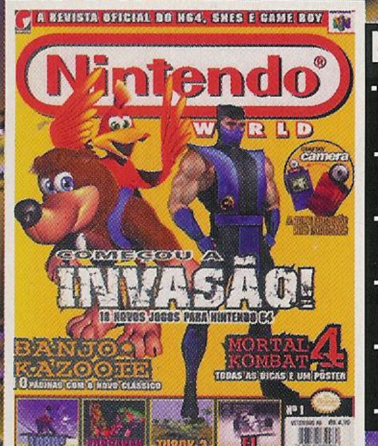
Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

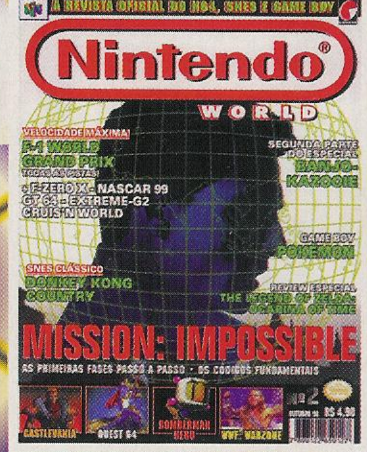
Velocidade máxima
Aceleração
Dirigibilidade

CHEGA DE CHORO E LÁGRIMAS! SE VOCÊ PERDEU AS EDIÇÕES ANTIGAS, JÁ PODE REALIZAR SEU SONHO DOURADO E COMPLETAR SUA COLEÇÃO. MAS ANDE LOGO PORQUE ESTÁ ACABANDO E SE MARCAR BOBEIRA VAI FICAR SEM!



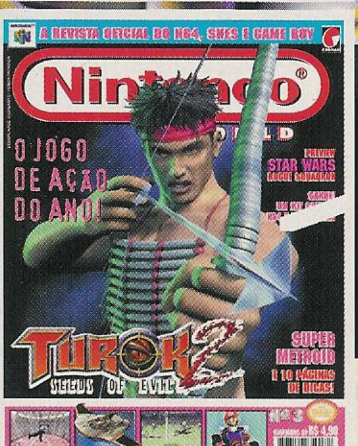
Nº 1

- EDIÇÃO CLÁSSICA COM A PRIMEIRA PARTE DETONADA DE BANJO-KAZOOIE
- ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MESTRE DO VIDEOGAME SHIGERU MIYAMOTO
- CONHEÇA MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA NINTENDO
- GANHE UM SUPER-PÔSTER DE MORTAL KOMBAT
- 50 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER MARIO WORLD
- DICAS SENSACIONAIS



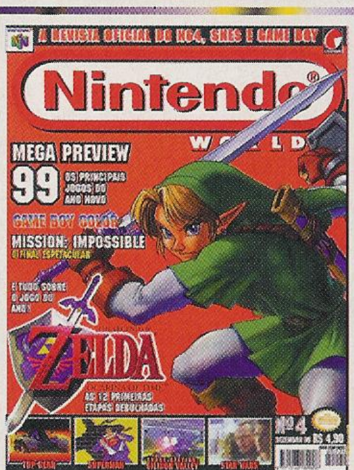
Nº 2

- A SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE DA AVENTURA DE BANJO-KAZOOIE
- A PRIMEIRA PARTE DO PASSO A PASSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- TODAS AS PISTAS DE F-1 WORLD GRAND PRIX E OS MELHORES AJUSTES
- VELOCIDADE MÁXIMA EM F-ZERO X
- DICAS DE MISSION: IMPOSIBLE, BANJO-KAZOOIE, DONKEY KONG COUNTRY, ENTRE OUTRAS



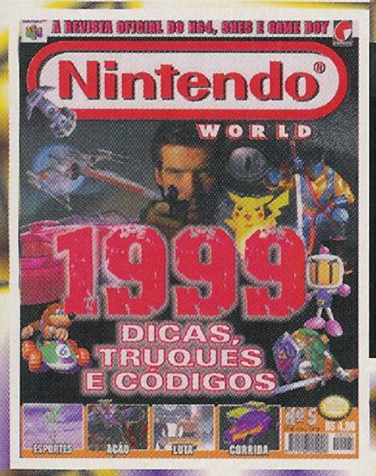
Nº 3

- A SEGUNDA PARTE DE MISSION: IMPOSSIBLE
- PÔSTER DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK, O GUERREIRO INDÍGENA QUE VEIO PARA DETONAR DINOSSAUROS
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER METROID, CLÁSSICO DO SNES
- DICAS IMPERDÍVEIS



Nº 4

- TODA A HISTÓRIA DE ZELDA E OS SEGREDOS DOS PRIMEIROS MUNDOS DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- O FINAL DE MISSION: IMPOSSIBLE
- DIVERSÃO INSUPERÁVEL EM TOP GEAR PARA SNES
- DICAS DE DIDDY KONG RACING, STREET FIGHTER ALPHA 2 E MUITAS OUTRAS
- GAME BOY COLOR, DIVERSÃO COLORIDA E PORTÁTIL



Nº 5

- 1999 DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
- OS DEZ MELHORES JOGOS DE 1998
- A SEGUNDA PARTE DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- AS TRÊS PRIMEIRAS FASES DE TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DO MAIS QUE PERFEITO GOLDENEYE 007



Nº 6

- AS ONZE FASES FINAIS DE STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA E SENSACIONAL FASE DO DETONADO DE ZELDA 64
- FIFA 99 E A COMPARAÇÃO COM INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
- TODOS OS SEGREDOS DO MODO MULTIPLAYER DE TUROK 2
- NOVOS JOGOS: NBA LIVE 99, NIGHTMARE CREATURES, SCARS, BATTLETANX BUCK BUMBLE E MAIS

PARA COMPRAR OS EXEMPLARES ATRASADOS É MUITO FÁCIL: BASTA ENVIAR UM CHEQUE NOMINAL À REVISTA NINTENDO WORLD PARA A RUA CAMPO GRANDE, 443 – SÃO PAULO – SP – CEP 05302-051, INFORMANDO NOME E ENDEREÇO PARA O ENVIO, ALÉM DO NÚMERO DAS EDIÇÕES QUE QUER RECEBER. CADA EXEMPLAR CUSTA R$ 4,90. EM CASO DE DÚVIDAS LIGUE:

(011) 831-6500 – DE 2ª A 6ª – DAS 9HS ÀS 18HS.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

GANHE O OURO EM TODAS AS FASES

Star Wars: Rogue Squadron é um dos games com nível de desafio mais alto dos últimos tempos. Se você terminou o jogo e achou uma dureza, então irá tostar a ponta dos dedos tentando pegar as medalhas de ouro. **Pablo Miyazawa** dá todas as dicas para tornar mais fácil sua busca por estas recompensas. Boa sorte e, é claro, que a Força esteja com você!

Aumente o poder de sua nave!

Existem diversos itens escondidos pelas fases de **Rogue Squadron** que dão vários poderes para sua nave (eles são representados por uma caixinha brilhante de cor amarela). Para encontrá-los, você deverá fuçar em cada cantinho dos estágios: muitas vezes o bônus estará dentro de prédios, ou até escondido dentro de inimigos. Lembre-se que é obrigatório encontrar os bônus se você realmente quiser ganhar as medalhas de ouro. Confira em quais fases eles podem ser achados e o poder que sua nave ganhará.

Missão 4:	Torpedos de Prótons
Missão 6:	Escudos Avançados
Missão 7:	Bombas Avançadas
Missão 10:	Mísseis Teleguiados
Missão 11:	Lasers Avançados
Missão 12:	Torpedos Teleguiados
Missão 13:	Bombas Avançadas
Missão 14:	Torpedos Teleguiados
Missão 15:	Mísseis Cluster Teleguiados

ARREBENTE O IMPÉRIO

Missão 1: Ambush at Mos Eisley

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	5:00	4:00	3:00
Inimigos abatidos:	27	27	31
Precisão:	5	10	15
Amigos resgatados:	45	49	50
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Seja rápido. A chave de tudo é matar o maior número de inimigos. Para isso, será necessário você destruir os Stormtroopers que estão em cima dos Dewbacks (espécie de dinossauro que serve como meio de transporte) e alguns que estão no solo. Para encontrá-los faça assim: destrua a primeira leva de Probe Droids e vire para a esquerda, ao contrário do que indica o mapa. Elimine os soldados rapidamente e volte para detonar as naves inimigas sem sofrer nenhuma baixa.

Missão 2: Rendezvous on Barkhesh

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	5:45	5:45	5:45
Inimigos abatidos:	20	25	30
Precisão:	20	30	40
Amigos resgatados:	5	8	19
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: É necessário usar toda a rapidez de sua X-Wing com as asas fechadas. Use esta velocidade para ultrapassar a escolta do início e destruir os AT-STs que estiverem no caminho. Voe até as extremidades mais distantes da fase para explodir pequenas bases imperiais. Há também uma pequena escolta no canto nordeste, que se for salva poderá aumentar bem o número de amigos resgatados.

Missão 3: The Search for the Nonnah

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	10:00	10:00	10:00
Inimigos abatidos:	20	30	38
Precisão:	10	15	20
Amigos resgatados:	1	1	1
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: O maior problema em ganhar esta medalha é alcançar o número necessário de inimigos abatidos. Tente destruir o máximo de Probe Droids e caças que puder logo no início. Acabe com tudo que se mexer, não dê moleza e boa sorte!

Missão 4: Defection at Corellia

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	15:00	12:45	10:00
Inimigos abatidos:	20	30	50
Precisão:	10	15	20
Amigos resgatados:	90	92	95
Bônus:	0	0	1



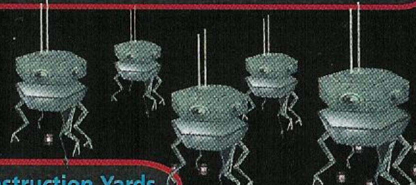
Para ganhar o ouro: Você terá de encontrar o bônus escondido entre os prédios na cidade. Para pegá-lo, faça a volta e mergulhe rapidamente. Além disso, terá que destruir um bando de Stormtroopers que irão irritar bastante. Não esqueça também de checar o oceano: você poderá eliminar os barcos que patrulham a costa.

Missão 5: Liberation of Gerrad V

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:00	6:00	5:15
Inimigos abatidos:	18	27	33
Precisão:	20	25	30
Amigos resgatados:	2	4	6
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Cuidado com os Tie-Interceptors: você precisará manter toda sua equipe viva para ganhar o ouro. Destrua rapidamente as metralhadoras, depois os caças inimigos. Voe baixo e descarregue seus mísseis teleguiados neles. O tempo é precioso nesta fase!



Missão 6: The Jade Moon

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:00	6:30	6:00
Inimigos abatidos:	25	35	45
Precisão:	20	30	40
Amigos resgatados:	4	5	7
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Esta fase exige pensamento rápido e habilidade. Jogue com a V-Wing. Com sua velocidade, você poderá manobrar facilmente pelas trincheiras, além de destruir os caças inimigos que estão no final com maior facilidade. Para pegar o bônus desta fase faça o seguinte: logo no começo da aventura, vire à esquerda numa trincheira que está antes dos primeiros barracões do Império. Siga por este caminho e você achará um novo barracão. Destrua-o e pegue o bônus, mas cuidado com os dois lança-mísseis que estarão atacando sua nave.

Missão 7: Imperial Construction Yards

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:30	7:00	6:30
Inimigos abatidos:	45	60	80
Precisão:	25	35	45
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Gaste seu tempo nas bases, destruindo o máximo de coisas que puder. Também será preciso pegar o bônus na segunda base, que está ao lado da fábrica de AT-ST (está dentro de um grande galão de combustível). Desencane de destruir o AT-AT que está guardando a base: você perderá muito tempo e não valerá a pena.

Missão 8: Assault on Kile II

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	8:00	7:00	6:00
Inimigos abatidos:	45	55	65
Precisão:	40	50	60
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Velocidade é a chave para se dar bem. Tente destruir todas as bases na primeira passada, usando suas bombas ou o laser. Se ficar sem munição, não pense duas vezes: exploda sua nave em cima de algum prédio ou torre. Você perderá uma vida, mas em compensação voltará com o estoque de bombas cheio.

Missão 9: Rescue on Kessel

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	5:00	4:45	4:30
Inimigos abatidos:	7	15	26
Precisão:	30	35	40
Amigos resgatados:	3	4	5
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: É necessário destruir cada canhão e toda a base inimiga. Mande fogo em cima da pequena escolta, depois atire nos vagões do trem com o tiro especial, para diminuir sua velocidade. Quando ele estiver lento, circule por todo o mapa e destrua o resto das unidades imperiais. Não deixe de derrubar as antenas das bases: elas também contam como inimigos abatidos e podem ser fator crucial para você levar a medalha.

Missão 10: Prisons of Kessel

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	13:00	12:45	10:30
Inimigos abatidos:	75	85	103
Precisão:	30	35	40
Amigos resgatados:	9	25	35
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Nesta fase é preciso abater muitos inimigos para sair com no mínimo uma medalha de bronze. Para cada base, deixe uma barraca intacta e espere a nave pousar. Quando as tropas de soldados sairem, mande fogo sem dó. Não esqueça de procurar pelo bônus!

Missão 11: Battle Above Taloraan

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	10:00	8:00	7:00
Inimigos abatidos:	70	80	90
Precisão:	40	60	70
Amigos resgatados:	0	0	1
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Mais uma vez, você terá de ser rápido e muito preciso. Para vencer em velocidade, conclua uma plataforma, depois vá direto para a outra, sem se preocupar em perseguir os caças TIE. Já a precisão poderá ser cumprida se você usar seus mísseis com carinho. O bônus está localizado na cidade, entre os prédios. É difícil pegá-lo, mas vale o esforço.

Missão 12: Escape from Fest

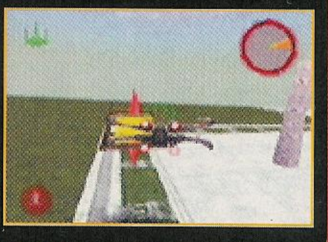
Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:00	6:45	6:30
Inimigos abatidos:	40	50	65
Precisão:	15	20	25
Amigos resgatados:	5	6	7
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: O maior problema deste estágio é o grande número de coisas para fazer. Decore todos os passos da missão para fazer tudo o mais rápido que puder. Há um bônus escondido atrás das Instalações de Pesquisa Imperial (aquele com escudo protetor), no canto superior esquerdo do mapa.

Missão 13: Blockade on Chandrilla

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	6:15	6:00	5:45
Inimigos abatidos:	20	30	35
Precisão:	10	15	20
Amigos resgatados:	2	3	4
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Você precisará proteger as naves que estão resgatando as pessoas. Para isso, você deverá ter no mínimo seis torpedos para derrubar os AT-STs que estão atacando seus companheiros. O bônus desta fase está bem escondido: dentro da barriga de um AT-ST solitário numa das entradas da cidade. Destrua-o para coletar o prêmio.

Missão 14: Raid on Sullust

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	6:00	5:00	4:00
Inimigos abatidos:	20	30	40
Precisão:	25	50	75
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Esta fase exige extrema precisão dos pilotos, então capriche na mira. Mantenha a velocidade sempre elevada. Você também terá que pegar o bônus escondido abaixo da fábrica na enorme base imperial. Tente descarregar suas bombas nos alvos o mais rápido que puder. Aplique a mesma estratégia para dar cabo das torres com as metralhadoras.

Missão 15: Moff Seerdon's Revenge

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:30	6:30	6:00
Inimigos abatidos:	45	45	45
Precisão:	10	20	30
Amigos resgatados:	40	47	55
Bônus:	0	0	1



Para ganhar o ouro: Esta medalha será fácil de obter se você jogar com a V-Wing equipada com Mísseis Cluster Teleguiados. Acerte a cabeça da nave de Moff Seerdon com estes mísseis e desvie para os lados para escapar dos tiros do inimigo. Aqui está o último bônus do jogo: ele se encontra logo atrás do ponto inicial da fase.

Missão 16: The Battle of Calamari

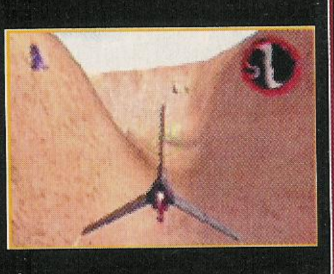
Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	7:00	6:00	5:30
Inimigos abatidos:	24	24	24
Precisão:	20	20	25
Amigos resgatados:	80	84	87
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Você precisará de cada um de seus Mísseis Cluster Teleguiados para conseguir o ouro nesta fase. Gaste sem medo seus mísseis nos Devastadores de Mundos, mas não deixe de guardar um ou dois deles para os Tie/D que estão atacando a cidade. Quando a munição acabar, suicide-se, jogando sua nave em cima de algum Devastador. Você voltará plenamente recarregado e com mais chances de se sair bem.

Bônus 1: Beggar's Canyon

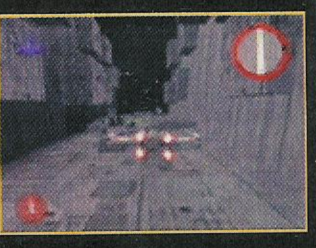
Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	2:00	1:45	1:30
Inimigos abatidos:	0	0	0
Precisão:	0	0	0
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Esta fase só aparece se você conseguir medalha de bronze em todas as dezesseis etapas iniciais. Para levar a melhor você terá que derrotar Wedge Antilles na corrida. O grande problema é que ele é o melhor piloto e você não poderá trapacear, ou seja, voar muito alto. Decore o caminho e acelere para vencer!

Bônus 2: Death Star Trench Run

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	4:00	3:30	2:45
Inimigos abatidos:	25	27	30
Precisão:	50	60	70
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	0



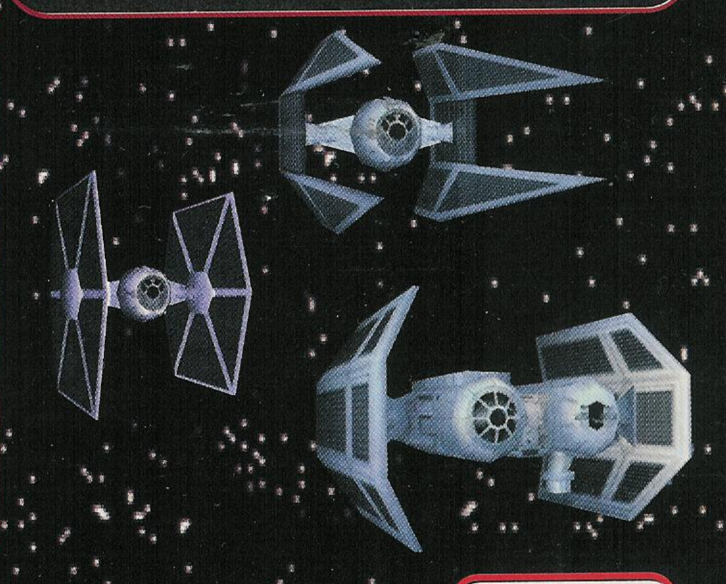
Para ganhar o ouro: Esta fase torna real o sonho de muito marmanjão: pilotar a X-Wing no corredor da Estrela da Morte! Para este estágio aparecer é só ganhar medalha de prata em todas as fases anteriores. Você terá que usar a velocidade de sua nave com as asas fechadas. Vá acelerando para não perder tempo entre os alvos. Destrua as metralhadoras o quanto antes para não perder nenhuma. Guarde um míssel para o tiro final no reator.

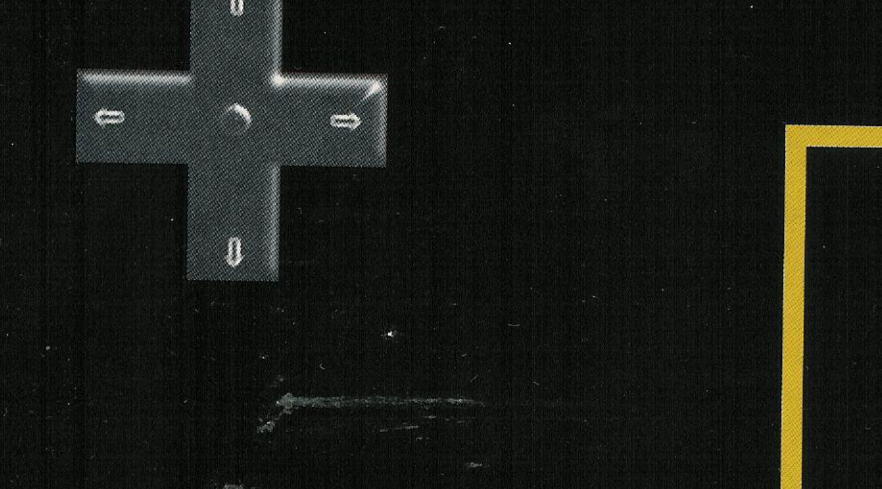
Bônus 3: Battle of Hoth

Medalhas	Bronze	Prata	Ouro
Tempo mínimo:	6:00	5:00	3:45
Inimigos abatidos:	29	29	29
Precisão:	20	40	60
Amigos resgatados:	0	0	0
Bônus:	0	0	0



Para ganhar o ouro: Mais uma fase extra, desta vez revivendo a eletrizante batalha inicial de **O Império Contra-Ataca**. Para este estágio aparecer, use todas as dicas que demos anteriormente e ganhe a medalha de ouro em todas as fases. Para conseguir qualquer medalha aqui, é preciso aprender a derrubar os inimigos logo na primeira passada. Elimine os AT-STs que estiverem no caminho para a batalha principal. Seja rápido com os AT-ATs. Se você errar o lançamento do cabo logo na primeira passada, estará praticamente dando adeus ao ouro.





www.nintendo

A revista de games nº 1 do planeta ampliou seus domínios para o mundo virtual.
Está no ar a primeira comunidade virtual de games do Brasil.
Com tudo que você curte na Nintendo World e muito mais: chat, ICQ, mil maneiras de participar e muitas chances de você ganhar prêmios.
Visite a gente no Universo On Line.
Ou tecle www. nintendoworld.com.br



O MUNDO DA NINTENDO NA INTERNET



CONRAD

Previews

Novidades

Notícias

world.com.br

Bate-papo

Dicas



A segunda parte do passo-a-passo para você chegar ao final

Reinhardt Schneider e Carrie Fernandez estão enfrentando muitos problemas com seus inimigos. Por causa disso é que agora apresentamos a segunda parte do detonado com os caminhos dos dois heróis. A opção de escolher entre os dois não se limita apenas à mudança do personagem principal. Muita coisa é diferente. Algumas etapas são jogadas apenas por Schneider e vice-versa. Em outras, o inimigo final da fase é diferente. Nosso colaborador **Ed Garden** terminou o jogo com os dois personagens e mostra como desbravar o game por completo.
Confira no esquema abaixo a sequência de estágios que cada personagem terá de enfrentar até o confronto final com o Príncipe das Trevas:

Underground Waterway (Carrie)

1. Assim que você chegar a esta fase, olhe para o corredor da esquerda, mas não entre nele. Mova-se e salte assim que o piso começar a desabar. Se você cair, irá morrer e terá de enfrentar os inimigos do labirinto do castelo novamente, então tome cuidado! Agora, você deverá pular e se dependurar na beirada que sai da parede. Não tente subir, porque a plataforma é muito estreita para você ficar em pé. Mantenha o botão de pulo pressionado e mova a Alavanca de Controle para a direita.

2. Depois da animação, siga à direita e atravesse a ponte para encontrar alguns lagartões. Derrote-os e siga para a esquerda. Você verá mais um deles, defendendo um botão no piso. Concentre a magia e atire de longe, para evitar o veneno e eliminar o monstro. Pise no botão para fazer a cachoeira de veneno parar. Grave o jogo no

cristal localizado após a cachoeira e depois siga pelo novo corredor.



3. No caminho de tijolos, preste atenção ao piso: ele irá se quebrar em duas partes, então salte sem parar para evitar a queda. Suba as escadas para encontrar mais lagartões. O piso quebrará mais duas vezes após o buraco. Desça as escadas e siga à esquerda. Abaixo da parede da esquerda há um vão que você poderá escorregar e pegar alguns itens. Continue reto, vire à esquerda para gravar o jogo. Desça, entre à esquerda e encontre cinco plataformas de tijolos. Salte sobre elas para chegar ao outro lado.



4. No outro lado, você encontrará um interruptor. Pise nele, volte pelo mesmo caminho até a ponte principal e desta vez pegue o caminho da esquerda (se preferir, grave antes de prosseguir).



5. Siga reto, pule por cima dos espinhos e pise em mais um interruptor. Isso fará a outra cachoeira que bloqueava seu caminho desaparecer. Vá para lá e abra a porta (que só poderá ser aberta durante o dia). Você conhecerá a sinistra Actrise. Depois da animação, saia desta sala e entre no Castle Center.



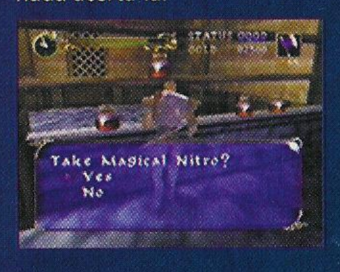
Castle Center

Esta fase é jogada tanto por Schneider quanto por Carrie. As missões de ambos são idênticas, só se diferenciando por alguns inimigos menores e a parte final.

1. A partir do início, siga pelo caminho da direita e entre pela primeira porta que aparecer. Você entrará em um grande salão. Derrote os três vampiros e suba as escadas. Entre pelo portão e suba mais uma escada. Siga até o outro canto deste local e suba alguns degraus para ir ao nível seguinte. Entre pela porta da frente, que é uma sala cheia de lagartões. Destrua-os e entre pela porta do final do corredor. Continue por ele até encontrar uma escada quebrada e uma jóia branca (grave o jogo). Suba, entre pela porta do final, depois atravesse mais duas portas. Na sala seguinte, converse com o lagarto para ele lhe dar a chave da Câmara de Torturas.



2. Entre pela outra porta para ter uma estranha conversa com Malus. Você também encontrará diversas garrafas cheias de Nitroglicerina pura. Pegue uma delas (a garrafa não irá sumir da tela, mas aparecerá em seu inventário). Aqui todo o cuidado é pouco: a Nitro poderá explodir com qualquer movimento mais brusco, então não pule de maneira alguma, nem deixe nada acertá-la.



3. Saia da sala e entre pela porta. Siga pelo lado esquerdo até encontrar uma grande área quebrada na parede. Coloque a Nitroglicerina ao lado da rachadura. Agora é preciso outro ingrediente para causar uma explosão: a Mandrágora.



4. Volte até o salão no qual você enfrentou os três vampiros. Destrua-os mais uma vez e saia pela porta do lado oposto. Passe pelo corredor com os motoqueiros, vá para a esquerda e entre pela porta para entrar na Câmara de Torturas (Torture Chamber). Você encontrará a Mandrágora na parede do outro lado.



5. Volte até aquela grande rachadura na qual você havia estado antes. Coloque a Mandrágora junto à Nitroglicerina e corra! A explosão abrirá um enorme buraco na parede. Entre por ele e siga para a biblioteca. Ande pelo lado direito e suba na primeira estante.





Olhe para a porta e salte sobre a beirada. Caminhe para a direita, agarre e escale um bloco bem alto. Isso criará uma abertura no teto. Suba por ali e pise em um interruptor que está no outro canto da sala, para fazer surgir outro buraco no teto. Suba por este novo buraco para sair na sala da estrela.

6. Ande até o pilar no meio da sala. Posicione as três estátuas na ordem correta para remover o lacre da sala do grande Touro: Ouro-2, Vermelho-4, Azul-8. Volte até o buraco pelo qual você entrou e pise no tijolo para ele abrir.



Desça até chegar à biblioteca. Saia dela, passe pela porta e siga pelo corredor da direita. Passe pelas estátuas que cospem fogo e entre pela porta. Continue pelo corredor até encontrar uma sala com um tapete vermelho, escadas e uma porta. Atravesse para o outro lado e suba as escadas. Siga até encontrar mais Nitroglicerina mágica. Atenção: se você entrar nesta sala por outro caminho, não haverá jeito de sair em segurança com a Nitro até a sala do Touro!

7. Volte até a sala do Touro com a Nitroglicerina nas mãos. Lembre-se de não saltar nem tocar em nada. Atravesse a sala com as beiradas estreitas, desviando das chamas. Depois, passe bem devagar entre as duas grandes engrenagens. Aguarde o momento em que elas se encontram e passe pelo espaço que



sobrar. Vá seguindo em direção à sala do Touro. Esconda-se atrás dos pilares para evitar os dois motoqueiros-esqueletos e entre pela porta no final. Coloque a Nitro na rachadura da parede do outro lado e saia. Volte até a Câmara de Tortura e pegue a Mandrágora.

8. De volta ao salão do Touro, coloque a Mandrágora ao lado da parede, para causar a reação explosiva. Entre no buraco que se formar e ative o cristal da plataforma. Adivinhe só? A magia liberada irá reviver o enorme Touro. Derrotá-lo é fácil: pule de um lado para o outro para desviar dos raios e acerte qualquer parte de seu corpo com uma boa arma de longo alcance. Sua pele cairá aos poucos até ele morrer de vez. Grave o jogo no cristal,



volte por onde você veio até chegar no grande salão inicial.

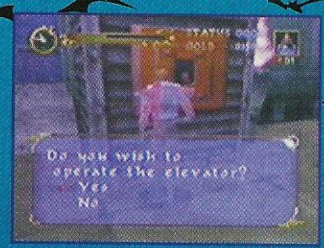
9. Se estiver jogando com Schneider, sua velha conhecida Rosa surgirá acompanhada da Morte. Você terá de lutar com a garota. Assim que a luta começar, afaste-se para não ser pego pelo raio. Não pare de se mover, fique próximo e bata nela sem dó. Depois da luta, a Morte reaparecerá e finalmente levará Rosa para o além. Se



estiver jogando com Carrie, você enfrentará uma velha prima sua, transformada em vampira. Mantenha distância e use golpes mágicos reforçados (segure o botão de ataque antes de atirar). Apesar da vampira ter apenas dois tipos de ataque, eles são muito eficazes, então não deixe de ter alguns Roast Chickens de reserva.



10. Depois da luta, suba as escadas e pressione o botão vermelho para ativar o elevador. Suba até o topo, grave o jogo no cristal e cruze a ponte, desviando-se das cabeças de Medusa e dos fantasmas. Fim de fase. Os caminhos se dividem novamente: Schneider segue para a Duel Tower, enquanto Carrie vai para a Tower of Science.



Duel Tower (Schneider)

1. Esta fase exigirá apenas a precisão do jogador, além de reflexos rápidos. Siga em frente e destrua o lagarto rapidamente, para não ser esmagado pelo teto. Assim que derrotá-lo, pule nas beiradas que aparecerem na parede. Suba até chegar a uma segunda plataforma, grande e quadrada. Pule para a outra plataforma e continue até a seguinte, desviando-se dos espinhos giratórios. Você agora enfrentará um lobisomem. Acabe com ele rapidamente e pule para as plataformas da parede.



2. Suba e atravesse rapidamente a primeira plataforma com os espinhos. Antes de saltar para a plataforma seguinte, há uma beirada logo abaixo. Caia nela e desça o quanto puder. Lá embaixo, vá saltando nas plataformas redondas até o final. Suba até o topo pelos blocos e dê um longo salto até a outra plataforma com espinhos.



3. Mais um inimigo para enfrentar: o Rockman. Destrua-o rapidamente e pule nos degraus que surgirem, antes de ser achatado pelo teto. Salte até chegar ao topo e, cuidadosamente, passe para mais uma plataforma com pregos giratórios. Vá para a plataforma seguinte e finalmente entre pela porta que está à esquerda, para passar para a próxima torre.



Tower Of Science (Carrie)

1. Siga o caminho até chegar ao elevador. Há muitos pulos para chegar até lá. Seja paciente e salte com cuidado pelas plataformas. Suba e passe por duas portas para aparecer na câmera principal da Torre (cheias de câmaras embrionárias verdes). De frente para a porta, siga para a direita e entre pela primeira porta. Destrua a tocha e pegue a chave Science Key 1.



2. Saia desta sala, siga para direita e suba até a parte mais alta. Cruze a ponte e pule no pilar. Pule para o próximo para chegar do outro lado. Suba a

escada e desça sobre a beirada do outro lado. Entre pela porta seguinte. Nesta sala, vá até o canto e entre pela porta do meio, usando a Science Key 1 (as outras estão cheias de armas e você irá se dar mal). Destrua a tocha e pegue a segunda chave Science Key 2.



3. A partir da segunda chave, volte duas portas até a sala principal. Pule com cuidado os pilares para alcançar a porta trancada, que você usará a segunda chave. Se quiser, grave o jogo antes. Agora que você abriu a porta, siga e comece a subir as plataformas. Quando tiver uma chance, pule da plataforma mais alta em direção a uma tocha bem distante. Você irá pousar em um caminho invisível. Isso irá levar para um monte de ouro e Roast Beefs, aproveite! Cuidado ao voltar: a parte inicial do caminho não é conectada à plataforma! Lembre-se de pular. Agora, siga até o topo e atravesse duas portas.



4. Agora há uma porta que só poderá ser aberta com a Science Key 3, mas ela não é necessária para completar a fase. Se quiser pegá-la, salte através das esteiras rolantes com pregos, destruindo todos os lasers. Você poderá usar os blocos para se proteger ou mesmo explodí-los. Há um vão entre o próximo conjunto de espetos, mas mesmo assim a passagem é complicada. Ao final deste caminho está o cristal para gravar e a tocha com a Science Key 3. A escolha é sua: você poderá voltar e abrir a porta (haverá apenas um pouco de ouro e uma arma extra), ou atravessar a porta dupla para sair na fase seguinte, Tower of Sorcery.



Tower Of Execution (Schneider)

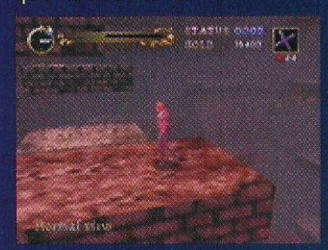
1. Dentro da Torre, desvie das foices e siga em frente até a parede, vire à direita. Suba na plataforma da direita, salte o buraco e vá para a esquerda, saltando as três lajes. Siga o caminho até o final para encontrar diversos blocos entrando e saindo da parede. Pule sobre eles até chegar no próximo andar.



2. Siga o caminho para a esquerda até chegar na parede central. Vá para a direita (cuidado com a guilhotina), entre no primeiro corredor e siga até a parede. Vire para a esquerda e pule nas lajes que entram e saem da parede para encontrar uma jóia branca. Suba na pequena beirada próxima à jóia e salte para a beirada seguinte. Você irá encontrar o portão da Torre da Execução.



3. Olhando para a porta, vire para a direita e siga até a parede central. Siga para a esquerda e cruze o corredor. Depois, vire à direita, siga em frente, vire à direita novamente. Pule na laje e salte até a terceira plataforma que entra e sai da parede. Fique na beira desta laje, espere até ela se estender inteira e salte para a plataforma que não se move.



4. Vá subindo até o andar seguinte. Vire à esquerda, siga reto e pegue a primeira à esquerda (se, ao invés de entrar à esquerda, você for até o final deste caminho, encontrará um caixão com a Execution Key dentro. Ela abrirá a porta trancada da Torre. Volte até lá, abra a porta e destrua um caixão para pegar mais um item secreto, o Special 2. Para sair dali, siga pelo caminho invisível à esquerda).



5. Siga em frente até a parede, vá até o canto esquerdo e passe por mais um corredor. Siga para a direita e suba uns degraus para sair na Sala do Relógio.

Tower Of Sorcery (Carrie)

1. Siga pelo único caminho e encontre um local com muitas plataformas que desaparecem e reaparecem. É preciso seguir a trilha exata e saltar sobre as plataformas certas. Além de decorar, seja rápido, pois elas desaparecem em questão de segundos. Siga o caminho descrito nas fotos, até alcançar uma plataforma sólida com um cristal branco (grave o jogo).









2. Passe para a próxima plataforma sólida e destrua o inimigo flutuante para fazer a parte do meio da plataforma subir. Rapidamente pule para a próxima plataforma sólida e passe para as duas plataformas que desaparecem, à esquerda. Destrua o inimigo flutuante para fazer a terceira parte da plataforma sólida subir. Volte pelas duas plataformas que desaparecem, retorne para a sólida, e rapidamente salte para a plataforma verde e móvel da esquerda. Pule para a próxima plataforma sólida, salte e agarre-se na plataforma azulada.



3. Siga passando de uma plataforma azul à outra, até alcançar uma plataforma esverdeada. Passe por mais plataformas que desaparecem até chegar em uma sólida. Siga para a direita e ande sobre um caminho invisível para alcançar o Special 3. Use água-benta para ver a trilha. Retorne, passe pelo caminho estreito e entre pela abertura e vá para a outra fase.



Room of Clocks (Schneider e Carrie)

1. Esta não é exatamente uma fase, mas um estágio de luta dos mais cabeludos. Destrua todas as tochas para se abastecer de itens, compre o que você



precisar de Renon e grave o jogo. Siga pelo corredor e suba pelo "elevador" vermelho. A briga começa após a animação! Se você estiver com Schneider,



enfrentará a Morte. Use inicialmente o chicote. Se você ficar em movimento constante, dificilmente será acertado pelas lâminas. Depois de um tempo, a Morte irá ficar realmente irada e lançará a foice como bumerangue e até jogará um gigantesco peixe em sua direção. Quando um pentagrama (estrela dentro de um círculo) aparecer, mova-se para não ser atingido pelo peixe. Prossiga chicoteando a Morte até vencê-la.

2. Se estiver jogando com Carrie, você enfrentará a feiti-



ceira Actrise. Ela tem três ataques básicos. Em um deles, estalagmites de cristal irão brotar do solo em vários pontos diferentes. Mova-se quando



perceber o chão brilhar. O outro ataque consiste em um redemoinho de cristais paralisantes, que pode ser evitado



se Carrie correr ao redor da bruxa. Para derrotá-la, é preciso quebrar a barreira protetora de cristais coloridos e acertá-la rapidamente com sua magia concentrada. A luta poderá ser demorada, mas será simples, porque Actrise não se movimenta nunca. Após a luta, desça no "elevador", grave o jogo e entre no portão, que dá acesso à Torre do Relógio.



Clock Tower (Schneider e Carrie)

1. Assim que começar, siga à direita e pule de beirada em beirada. Salte sobre as engrenagens lentas até chegar em um cano giratório bem longo. Passe com cuidado por ele e vá para a direita, até a plataforma que sobe e desce. Pule na beirada, e então para a próxima plataforma, depois salte para a da esquerda. Destrua a tocha para pegar uma chave (Clock Tower Key 1).



2. Vá para a esquerda, passe a engrenagem, suba na segunda plataforma, depois siga para a direita até o final. Use a chave e entre pela porta. Entre pela porta seguinte, cruze a sala e derrote o inimigo para ganhar a Clock Tower Key 2. Use-a para entrar pela porta.



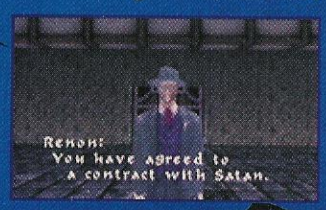
3. Entre por outra porta, dê alguns passos e olhe para baixo (com o botão C-cima) para ver uma plataforma com uma tocha. Desça, destrua-a para



pegar a terceira chave. Desça novamente e ande até o outro lado da sala. Suba no pilar giratório e pule para agarrar um pilar cinza. Continue subindo e pulando nos pilares e plataformas. Quando chegar ao ponto mais alto, pule para a esquerda sobre uma plataforma de seis pontas. Salte as duas engrenagens e use a chave 3 para entrar pela porta. Suba até o topo para entrar no castelo final.

Castle Keep (Schneider e Carrie)

1. E finalmente chegou a hora do confronto final com as forças do mal. Suba a escadaria e entre pelo portão. Você logo terá um rápido encontro com o sinistro negociante Renon. Se



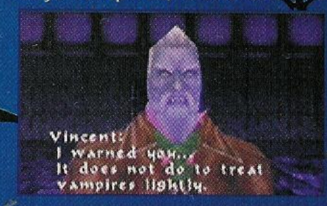
você economizou em sua jornada, irá ocorrer apenas um rápido bate-papo. Agora, se você gastou mais de 30.000 durante o jogo, terá de enfrentá-lo. Ele irá se transformar em um enorme demônio, com chifre e



tudo. A briga irá acontecer no telhado do castelo. Primeiro Renon irá arremessar chamas em você, e irá se manter bem afastado. Faça o melhor que puder para acertá-lo, com qualquer tipo de arma que estiver disponível. Depois, ele irá repetir todos os movimentos e golpes usados pela Morte anteriormente. Use armas de longa distância, caso contrário será difícil vencê-lo, pois ele ficará bem distante. A câmera não ajudará muito, então cuidado para não cair no precipício.



2. Depois da pancadaria, passe por várias portas e escadas. Se tiver demorado muitos dias para chegar ao castelo, surgirá mais uma surpresa: Vincent, o caça-vampiros, transformado



em um morto-vivo assassino! Ele tentará sugar seu sangue e atacará água envenenada. Ambos ataques podem ser facilmente desviados se você se movimentar bastante. Vincent é bem lento, então se ficar atrás dele e acertá-lo sem parar você irá destruí-lo rapidamente.



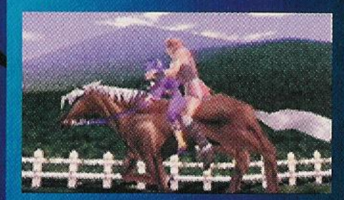
3. Após mais esta luta (lembre-se que se você foi rápido e não gastou mais de 30.000, passou batido pelos inimigos anteriores!), suba o resto da escadaria até encontrar portas bem dife-



rentes... a hora da verdade chegou! Grave o jogo pela última vez e prepare-se para o confronto com o Drácula! O único modo de matá-lo é pular e o acertar diretamente na cabeça. O dentuço se teletransporta feito um louco por toda a sala e tem diversos tipos de ataques diferentes, desde bolas de fogo até raios elétricos e a já tradicional sugadadinha no pescoço. Quando ele fizer isso, pule para se livrar e, assim que conseguir espaço, acerte-o na cara. Será bem mais fácil derrotá-lo com Carrie, pois seu tiro é teleguiado. Ao final da luta, a decepção maior: este não era o verdadeiro Príncipe das Trevas! Mais problemas!



Se você enfrentou Vincent anteriormente, o jogo irá acabar aqui e você verá o final "ruim".

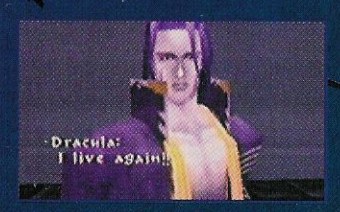


Caso contrário, corra! O castelo começará a desmoronar e você tem de sair antes disso acontecer (será que nós já não vimos cena parecida em um game começado com a letra Z? Bem, não importa). Volte para



o início da fase e suba até o topo do castelo.

4. Agora sim, o Drácula que estávamos esperando! Este será bem mais simples de ser destruído se você ficar bem próximo a ele e mandar ver nas chicotadas. Ele irá se teletransportar o tempo todo, então não deixe de usar a mira para



persegui-lo. Cuidado quando um facho de luz verde surgir em volta dele: diversas explosões irão começar e você terá que pular feito louco para desviar. Lembre-se que se estiver de dia, a batalha ficará bem mais fácil! Após mais uma dura luta, enfim o final, certo? Engano! Chegou a vez do verdadeiro Drácula.



5. E que vilão! Certamente é um dos chefes finais mais horríveis da história dos games! Correr dele não é uma boa



idéia, pois ele pode atirar bombas de qualquer distância. Além disso, ele lançará um terremoto no chão que o jogará bem longe. A melhor tática é nunca parar de se movimentar e atacar com tudo o que você



tiver. Não economize, esta é a batalha final! Depois de um tempo de luta, dois dragões de fogo surgirão. Eles aparecem do nada e derrubam você várias vezes. Com Carrie, fique girando em volta do monstro sem parar, disparando o raio. Com Schneider, fique parado bem no meio do vilão, chicoteando

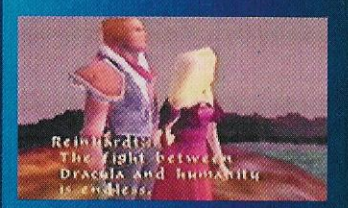




sua cabeça. Se ficar neste local, você só será acertado pela explosão atômica, que tira metade de sua energia. Tenha muitos recarregadores de sobra. E um pouco de sorte...

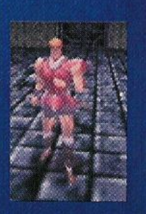


Parabéns, você destruiu de vez as forças do Mal. Agora respire sossegado e curta os finais. Se você pegou todos os três Specials, o game ainda não acabou. Recomece o jogo e, na





hora de escolher o personagem, segure a alavanca de controle para cima e pressione o botão A. Seus personagens estarão vestidos com roupas diferentes! E se quiser um game ainda mais difícil, você também poderá escolher a nova dificuldade Hard. Divirta-se!







Super Mario 64

Em busca das 120 estrelas

Você pediu, você ordenou, você implorou e nós atendemos: **Super Mario 64**, um dos melhores games de todos os tempos, finalmente detonado pela **Nintendo World**. Encontre todas as estrelas e desvende os segredos ao lado de Pablo Miyazawa

Course 1: Bob-Omb Battlefield



Estrela 1 - Chegue até o topo da montanha e derrote Big Bob-omb (para isso, fique atrás dele, agarre-o e jogue-o no chão três vezes).



Estrela 2 - Derrote a tartaruga que está no começo da fase em uma corrida até o topo da montanha.



Estrela 3 - Jogue-se de um canhão até a ilha flutuante e bata na caixa amarela com o ponto de exclamação.



Estrela 4 - Pegue as oito moedas vermelhas.



Estrela 5 - Ponha o boné de asas e entre no canhão da ilha flutuante. Atire na direção dos cinco anéis de moedas no ar e pegue as moedas que estão no meio de cada um.



Estrela 6 - Dê três sentadas (pule e pressione o botão Z) no poste no qual a bola de ferro está presa.

Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Course 2: Whomp's Fortress



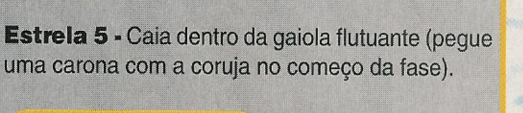
Estrela 1 - Chegue até o topo da fortaleza e derrote o Giant Whomp (dê três sentadas nas costas dele).

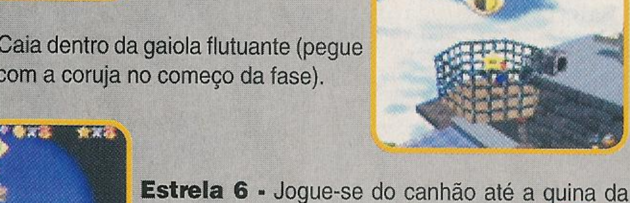
Estrela 2 - Vá até o mesmo local da estrela anterior e suba até o topo da torre para pegar esta.



Estrela 3 - Atire-se do canhão até o mastro da bandeira e desça para a plataforma abaixo.

Estrela 4 - Colete as oito moedas vermelhas (para conseguir as moedas da ilha, pegue uma carona com a coruja que está na árvore, no início da fase).





Estrela 5 - Caia dentro da gaiola flutuante (pegue uma carona com a coruja no começo da fase).



Estrela 6 - Jogue-se do canhão até a quina da parede da direita.

Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 3: Jolly Roger Bay





Estrela 1 - Espere a enguia sair da janela do navio afundado. Quando ela estiver fora, entre e abra os baús assim: primeiro o mais afastado, depois o da esquerda, depois os outros, no sentido horário. A água irá sumir. Suba os degraus e bata no bloco amarelo.



Estrela 2 - Espere a enguia sair do buraco e pegue a estrela que está grudada em seu rabo.



Estrela 3 - Nade pelo túnel perto do navio e acerte a sequência dos baús.



Estrela 4 - Pegue as oito moedas vermelhas (algumas estão dentro de conchas).



Estrela 5 - Jogue-se do canhão até o terceiro pilar da esquerda, pule até a borda e pegue a estrela que está dentro do bloco amarelo.



Estrela 6 - Bata no bloco verde, pegue o boné de metal e entre na água. Desça rapidamente e apanhe a estrela dentro do jato d'água.

Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Course 4: Cool, Cool Mountain

Estrela 1 - Entre dentro da chaminé e desça até o final do tobogã.



Estrela 2 - Leve o bebê pinguim até sua mãe, que está na base da montanha.

Estrela 3 - Entre pela chaminé e ganhe a corrida do pinguim gigante (não vale cortar caminho!).



Estrela 4 - Pegue as oito moedas vermelhas.

Estrela 5 - Converse com a bola de neve que está no topo da montanha e aposte corrida com ela. Chegue na frente (sem cortar caminho) e fique parado ao lado da cabeça do homem de neve, esperando a bola chegar.





Estrela 6 - Atire-se com o canhão até a árvore do outro lado, siga o caminho e chegue até o topo. Para fazer isso, dê um pulo duplo até a parede e rebata para o outro lado, para alcançar a borda.

Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Course 5: Big Boo's Haunt



Estrela 1 - Derrote os cinco fantasmas pequenos e, depois, o fantasma grandão, na entrada do castelo.



Estrela 2 - Vá até o carrossel, derrote cinco fantasminhas e o fantasmão.



Estrela 3 - Na biblioteca, chute os livros na ordem correta: primeiro o do meio, depois o da direita e, por último, o da esquerda.



Estrela 4 - Pegue as oito moedas vermelhas.

Estrela 5 - Suba as escadas, entre pela porta da esquerda e fique em cima da plataforma de madeira. Pule na parede e rebata para alcançar o sotão. Derrote o fantasmão no terraço para a estrela aparecer. Dê um salto longo (com o botão Z) até o outro lado, e mais um até o topo da casa.





Estrela 6 - Pegue o boné invisível (bloco azul) e vá para o sotão (mesmo local da estrela anterior). Entre dentro do quadro com o fantasma e derrote o olho (gire ao redor dele).

Estrela 7 - Pegue cem moedas.

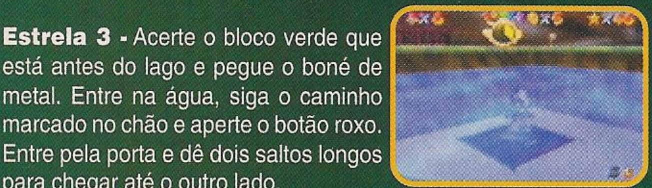
Course 6: Hazy Maze Cave

Estrela 1 - Suba em cima do dinossauro azul que está no lago, dê uma bundada nas costas dele e suba em sua cabeça. Guie-o até a ilha que está no meio.





Estrela 2 - Pegue as oito moedas vermelhas.



Estrela 3 - Acerte o bloco verde que está antes do lago e pegue o boné de metal. Entre na água, siga o caminho marcado no chão e aperte o botão roxo. Entre pela porta e dê dois saltos longos para chegar até o outro lado.

Estrela 4 - Entre no buraco na parede dentro do labirinto com o gás tóxico (fique sobre o buraco da segunda toupeira e dê um salto para trás) e pegue a estrela que está atrás da grade.



Estrela 5 - Entre em outro buraco na parede, dentro do labirinto com o gás tóxico (vá até a parte afundada do chão e dê um salto para trás). Pegue o elevador e pendure-se nas grades para chegar à estrela.

Estrela 6 - Siga até o local onde as pedras gigantes rolam. Não entre pela porta: fique parado na frente dela e salte de parede em parede para alcançar a abertura do lado esquerdo.



Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 7: Lethal Lava Land



Estrela 1 - Derrube os Big Bullys (bolas gigantes com chifres) na lava.

Estrela 2 - Derrube os três Bullies, e depois o Big Bully na lava.





Estrela 3 - Chegue até a grade no canto da fase e atravesse até o outro lado do tronco.

Estrela 4 - Pegue as oito moedas vermelhas.





Estrela 5 - Entre no vulcão e chegue até o topo.

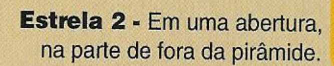
Estrela 6 - Entre no vulcão e chegue até o topo, pegando o segundo caminho.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 8 - Shifting Sand Land



Estrela 1 - Pule na pata do abutre que está voando sem parar sobre a pirâmide.



Estrela 2 - Em uma abertura, na parte de fora da pirâmide.



Estrela 3 - Entre na pirâmide, e siga o caminho até o topo.

Estrela 4 - Suba nos quatro pilares para abrir o topo da pirâmide. Entre ali, e derrote as duas mãos de pedra (três socos na palma de cada mão).





Estrela 5 - Pegue as oito moedas vermelhas.

Estrela 6 - Procure as cinco moedas especiais dentro da pirâmide.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 9 - Dire, Dire Docks



Estrela 1 - No topo do submarino.



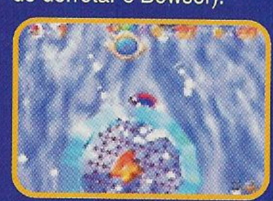
Estrela 3 - Pegue as oito moedas vermelhas (depois de derrotar o Bowser).



Estrela 5 - Passe por dentro de cinco anéis azuis que saem do rabo da arraia.



Estrela 2 - Abra os baús na ordem correta: o último é o mais próximo ao redemoinho.



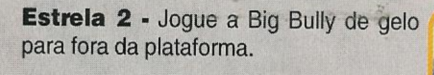
Estrela 4 - Passe por dentro de cinco anéis azuis que saem do jato de água.



Estrela 6 - Use o boné do bloco azul e entre na gaiola.
Estrela - Pegue cem moedas.

Course 10 - Snowman's Land

Estrela 1 - Vá até o topo da montanha (proteja-se atrás do pinguim para não ser "assoprado").



Estrela 2 - Jogue a Big Bully de gelo para fora da plataforma.

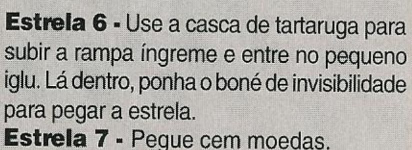


Estrela 3 - Dentro do prédio de gelo no começo da fase.



Estrela 4 - Pule na criatura do lago com a hélice na cabeça para chegar até o outro lado e pegue a estrela no bloco da esquerda.

Estrela 5 - Pule na criatura do lago com a hélice na cabeça para chegar até o outro lado e pegue o casco de tartaruga no bloco da direita. Surfe pelo gelo e consiga oito moedas vermelhas.



Estrela 6 - Use a casca de tartaruga para subir a rampa íngreme e entre no pequeno iglu. Lá dentro, ponha o boné de invisibilidade para pegar a estrela.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 11 - Wet'n Dry World

Estrela 1 - Use a plataforma com as setas para chegar até a torre alta (com duas setas gigantes).

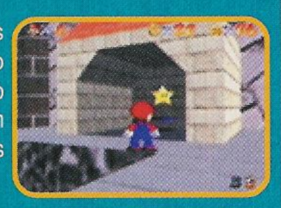


Estrela 2 - Suba na ilha mais alta do estágio.



Estrela 3 - Descubra os cinco lugares secretos da fase (empurre caixas e bata em blocos amarelos).

Estrela 4 - Drene toda a água da fase, chegue até o topo do elevador, acione-o e pule até lá embaixo. Entre rapidamente no elevador dentro da grade.



Estrela 5 - Pegue as oito moedas vermelhas na cidade submarina, no canto da fase. Se atire com o canhão até lá e use o salto de parede em parede para pegar as moedas nos prédios altos.

Estrela 6 - Entre na cidade submarina, pegue o boné azul e entre na grade. Pule de uma parede para a outra para conseguir chegar até lá em cima.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.



Course 12 - Tall, Tall Mountain



Estrela 1 - Vá até o topo da montanha.

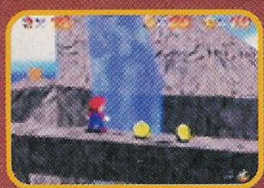


Estrela 2 - Agarre o macaco no topo da montanha.



Estrela 3 - Pegue as oito moedas vermelhas.

Estrela 4 - Entre dentro de uma parede falsa, perto do topo da montanha (logo após uma fileira de cinco moedas).



Estrela 5 - Pise no botão de exclamação (!), continue o caminho e pule da caixa de madeira para dentro da cachoeira.



Estrela 6 - Use o canhão para se jogar até o cogumelo gigante.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.

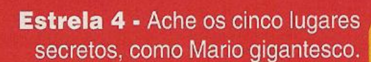


Nota: Para alcançar o Pink Bomb-omb na plataforma laranja e abrir o canhão é preciso encher o nível da água até o máximo. Para isso, entre no quadro da fase com um salto triplo ou de costas.

Course 13 - Tiny-Huge Island



Estrela 1 - Entre como Mario gigantesco na fase (pelo quadro da esquerda), desça dentro do cano verde e derrote as cinco plantas carnívoras.



Estrela 4 - Ache os cinco lugares secretos, como Mario gigantesco.





Estrela 2 - Como Mario pequeno, chegue até o topo da montanha.

Estrela 5 - Como Mario pequeno, jogue-se do canhão até a árvore. Agarre-se nela, ande pela ponte de madeira e entre no buraco. Pegue as oito moedas vermelhas.





Estrela 3 - Ache a tartaruga como Mario pequeno e ganhe a corrida.



Estrela 6 - No topo da montanha, dê uma bundada na piscina e entre no buraco como Mario pequeno. Derrote Wiggler, a lagarta.
Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Course 14 - Tick Tock Clock



Estrela 1 - Dentro de uma gaiola.



Estrela 2 - Acima da primeira estrela, perto de dois pêndulos.



Estrela 3 - "Pegue carona" no primeiro ponteiro do relógio.

Estrela 4 - Chegue até o topo da fase e pegue a estrela atrás do Thwomp, o monstro de pedra azul (entre na fase em horários com cinco minutos. Exemplo: 12h05, 09h05, para os mecanismos ficarem mais lentos).

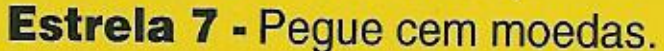




Estrela 5 - Suba e pegue a estrela dentro da segunda gaiola.

Estrela 6 - Pegue as oito moedas vermelhas (entre no relógio nas horas cheias. Exemplo: 12h00, 3h00 etc. Assim você para os mecanismos).





Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Course 15 - Rainbow Ride





Estrela 1 - Em cima do navio pirata.



Estrela 2 - No topo do castelo, pegando um dos caminhos do tapete.

Estrela 3 - Pegue as oito moedas vermelhas.

Estrela 4 - Nas quatro ilhas que ficam girando, pegue o caminho da esquerda e chegue até a rampa de madeira. Use a plataforma para alcançar.





Estrela 5 - Vá pelo mesmo caminho da estrela anterior, só que é preciso continuar reto em vez de ir em direção à plataforma de madeira. Salte sobre os triângulos.

Estrela 6 - Pule e rebata nas paredes acima do bloco de moedas azuis, no prédio de concreto, para achar o Pink-Bomb-omb. Após falar com ele, jogue-se do canhão até o centro do arco-íris.



Estrela 7 - Pegue cem moedas.

Estrelas Secretas Do Castelo (15 no total)

Escorregador Secreto da Princesa - Atravesse a linha normalmente para ganhar a primeira estrela.



Escorregador Secreto da Princesa - Termine o caminho em menos de 21 segundos.

Aquário Secreto - Entre dentro de um buraco ao lado do Course 3 e pegue as oito moedas vermelhas.



Fase Secreta do Arco-Íris - Entre no buraco iluminado que está ao lado esquerdo do Course 14. Pegue as oito moedas vermelhas.

Estágios do Bowser - Pegue as oito moedas vermelhas nas fases do Bowser.





Switch Palaces - Pegue as oito moedas vermelhas em todas as fases dos interruptores dos bonés (verde, vermelho e azul).

Caça ao Coelho - Agarre o coelho amarelo do subterrâneo nas duas vezes em que ele aparecer (a primeira vez é após você ter pego quinze estrelas; a segunda é após conquistar cinquenta estrelas).





Toad - Converse com os Toads que estão perto das fases seis, doze e quinze. Cada um lhe dará uma estrela.

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Todos os detalhes para você chegar ao final

Nesta última parte do detonado o game vai ficando cada vez mais difícil e interessante. Novas armas e inimigos mudam a maneira de jogar e o herói Joshua Fireseed terá de prestar atenção redobrada nos labirintos para não se perder e encalhar. **Eduardo Fidelis** mostra como se livrar das partes mais difíceis de um dos games de ação mais complexos da história. Acompanhe!

FASE 4: THE LAIR OF THE BLIND ONES

OBJETIVOS:

1. Selar três aberturas térmicas
2. Ativar os portais de teletransporte
3. Localizar e defender o totem de energia

Deixe o mapa sempre ligado para decorar os caminhos e saber voltar se preciso. Também é necessário economizar munição e prestar atenção aos detalhes, como as aranhas que estarão pelo caminho. Não perca tempo eliminando todas, mas apenas as que estiverem bloqueando sua passagem (use a War Blade).
Para selar cada abertura térmica, você terá de encontrar uma Carga Explosiva e conectá-la à pedra acima da abertura. A velocidade dos Sentinelas Cegos (Blind Ones) é alta, procure atingi-los de longe antes de se aproximar das aberturas. Use a Sunfire Pod quando os monstros estiverem ao seu redor. A luz ofuscante queima os rivais.



• Logo no começo da fase, você encontrará um Plasma Rifle. Siga à direita, acerte o Dinosoid e os outros dois inimigos que estarão no seu caminho, depois pegue munição e energia nos barris. O caminho certo é por dentro da cachoeira.

• No primeiro rio, mergulhe e encontre o Harpoon Gun (só pode ser usado debaixo d'água). Continuando dentro do rio, há um botão para ativar o Portal. Depois de acioná-lo, entre no buraco à direita.



• Por aqui há vários sentinelas Blind Ones. Eles são rápidos e fortes, por isso acerte-os de longe com uma arma forte como a Shredder ou tente paralisá-los e use a War Blade. Seguindo por dentro deste túnel, você acabará no Portal do Amuleto. Não esqueça deste lugar, você terá de voltar aqui novamente.

• Depois de pegar o Lança-Granadas, há um portão trancado. Para abri-lo ative uma alavanca em forma de caveira. Logo na frente, duas entradas se abrirão. Acerte as alavancas que estão no alto, no final de cada uma delas. Surge uma entrada na água. Siga por ela, apanhe o Charge Dart, elimine o sentinela cego e continue no caminho até pegar a chave do Portão.



• Mate a aranha do lado esquerdo, apanhe o Flame Thrower (Lança-Chamas) e entre nesta gruta. Cuidado ao pegar a chave! Todas as portas se fecharão e surgirão inimigos de todos os lados. Queime-os com sua nova arma e pegue a energia.





• Esta Carga Explosiva é necessária para selar as Aberturas Térmicas. A primeira abertura está entre as pontes dos Sentinelas Cegos. A única maneira de chegar lá é passando pelas pontes e pulando na parede.



• Depois de acertar a alavanca e mergulhar neste labirinto, encontre duas chaves, mais uma carga explosiva e o Torpedo para se locomover mais rapidamente. Explore bem para encontrar mais uma abertura térmica.

• Elimine todas as aranhas com o Charge Dart e atire logo na sequência com uma das arma pesadad (pode ser a Shredder, por exemplo). Depois, acompanhe a parede (voltando) até encontrar um abismo. Continue indo pela esquerda até chegar ao local da chave (veja na foto). Fique prevenido: as portas irão se fechar e a sala se encherá de inimigos



repentinamente. Elimine-os, pegue a energia e siga até encontrar a última abertura térmica. Feche-a rapidamente.



• Esta é a última chave. Lembra-se das salas com chave? Faça a mesma coisa. Logo na frente está a saída da fase.



• Defenda o Totem a qualquer custo. Use a Shredder para mutilar os Blind Ones.



• Para matar o grande Blind One, acerte primeiro os três tentáculos do monstrengo. Depois dispare nos quatro pedaços dele que estarão ao seu redor, sempre tomando cuidado com as lesmas. Agora destrua mais três tentáculos e finalmente atire sem dó no meio do olho que está no teto da sala. Agora sua missão está completa!

FASE 5: THE HIVE OF MANTIDS

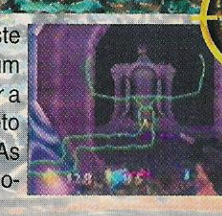
OBJETIVOS:

1. Destruir três embriões das rainhas
2. Destruir o gerador do campo de força
3. Destruir o computador principal
4. Localizar e defender o totem de energia
5. Exterminar Giant Mantis

Esqueça os dinossauros, agora você enfrentará terríveis insetos extremamente inteligentes e que carregam armas de última geração. A dica agora é não se apavorar. Os insetos maiores podem ser paralisados com o Charge Dart, mas os menores se aglomeram rapidamente. Para isso não acontecer, fique sempre em movimento. Outro problema desta fase pode ser a falta de munição. Como na fase anterior, não perca tempo com isso. Destrua apenas os monstros que ficam no seu caminho. Mas para acabar com os embriões das Rainhas vai ser preciso gastar muita munição, então poupe principalmente o Lança-Chamas (Flame Thrower), a arma mais poderosa do momento. Para destruir o gerador do campo de força você deve encontrar as quatro cargas explosivas (Satzel Charge) e detoná-las no gerador.



• Logo no começo da fase você já estará sob fogo cruzado. Movimente-se usando os botões C do joystick (da direita e da esquerda). Pulverize o primeiro canhão laser à sua esquerda com o Plasma Rifle. Em seguida, elimine os outros três canhões acertando-os de longe. Mate também o inseto que sai de dentro de cada sala. Na sequência, destrua o gerador no meio da sala e pegue o teletransportador.



• Exploda mais um gerador e siga até este ponto (ver foto). Aqui você terá de ativar um botão para acionar as plataformas e pegar a chave no centro. Acerte os canhões no teto e siga até o proximo teletransportador. As paredes roxas podem abrir atalhos para novos lugares que não aparecem no mapa.



• Esta sala tem quatro saídas. Entre primeiro na da direita e ative o botão. Cuidado com os insetinhos que vão se aglomerar. Use a P.F.M. Layer (arma que dispara minas) e coloque algumas minas para surpreender estes bichos nojentos. Após ativar o botão, uma plataforma móvel será ligada. Repita a operação até abrir a entrada da direita.



• Saindo do Save Point entre pela última porta à esquerda, atravesse as plataformas e caia na água. Mergulhe, (use o Torpedo para agilizar) entre em uma sala debaixo d'água, elimine o insetão e destrua mais um gerador. Depois volte pela mesma plataforma pela qual você veio.



• Logo na sequência, você encontra mais alguns geradores: coloque fogo em todos. Toda vez que um gerador é destruído novos caminhos são abertos, por isso preste atenção ao mapa.



•Aqui está mais uma chave (ver foto). Entre na sala superior direita, siga novamente à direita até encontrar um corredor em espiral. No final dele você verá o teletransportador. Não se esqueça de pegar as energias. (turok5.5)

• Seguindo esta ponte transparente você vai parar em mais um teletransportador. Quando chegar ao primeiro embrião, vá destruindo os ovos que estão no caminho até chegar ao alvo. Posicione-se encostado na parede de frente para a entrada e atire tanto na entrada (não vai parar de entrar insetos pela porta) quanto no embrião.







• O próximo embrião está depois de mais uma ponte transparente (ver foto). Dê a volta, suba nesta ponte, siga o caminho e passe por duas salas. Pegue o teletransportador e elimine mais um embrião usando a mesma tática.



• Esta é a primeira carga explosiva. As outras duas estão aqui por perto. Vasculhe bem a área próxima ao computador principal. Há

mais uma carga. Para pegá-la mergulhe na pequena abertura com água que fica bem perto das lavas.





• Ative os dois botões que estão aqui. A porta que fica entre os botões abrirá caminho para mais um embrião. É hora de usar o lançador de granadas para abrir passagem. Atire sem a menor dó para aniquilar o último embrião da Rainha.



• Outro Totem. Como todos os anteriores, não fique parado. Esmague os insetos com seu Firestorm Cannon.



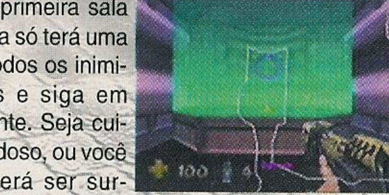
• Giant Mantis está esperando por você. Atinja-o sempre na parte que brilha. Primeiro no seu traseiro (Shredder pode ser uma boa opção). Depois acerte suas patas. Os inimigos menores que estarão complicando sua vida podem lhe fornecer munição. Seja cuidadoso e acabe com o insetão.

FASE 6: PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

OBJETIVOS:

1. Purificar o Rio das Almas
2. Desativar as Fábricas de Montagem Automatizadas
3. Aniquilar Tentacled Cyclops

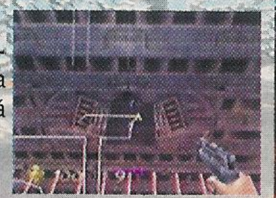
Aqui você terá de utilizar todos os conhecimentos e armas adquiridos nas fases anteriores. Nosso herói vai ter dificuldade para eliminar inimigos cibernéticos que têm armas de fogo e inteligência artificial (sem dúvida os mais espertos do game). Este estágio pode ser dividido em quatro partes que seguem uma ordem lógica. A primeira sala é onde está a última chave do Primagen. Ela tem quatro saídas. Em cada uma delas, você terá de conectar Capacitores Ion (cristais azuis) nos geradores de força para calibrá-los e purificar o Rio das Almas. Assim, você desativa as fábricas de montagem. Não vacile! Preste atenção em tudo para não ter que ficar procurando cristais depois, e ative todos os botões que surgirem.



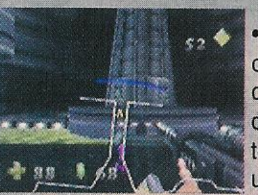
• Logo no começo está a primeira sala (da chave). No momento ela só terá uma saída. Destrua todos os inimigos e siga em frente. Seja cuidadoso, ou você poderá ser surpreendido pelas metralhadoras que surgirão do teto. Os portais de teletransporte da nave terão de ser artivados logo na primeira vez que forem utilizados.



• Este é o Capacitor Ion. Para subir nesta plataforma, utilize o ventilador que está no chão (segure R e coloque a Alavanca de Controle para cima). Fique ligado no mapa e continue pela única saída.



• Todo cuidado é pouco para pular esta plataforma. Observe na foto o local exato para o salto. Logo em seguida, você encontrará o primeiro gerador.



• Aqui está o Gerador. Para calibrá-lo, encaixe quatro cristais e pronto! Não se esqueça de pegar alguns itens embaixo d'água, eles darão uma força mais adiante. Em seguida volte à sala da chave e ative um botão que abrirá uma nova porta.



• Depois de encontrar o Tek Bow, você chegará a esta sala. Pule na plataforma esquerda, depois salte em uma pequena ponte e ative um botão. Uma plataforma móvel levará você até um botão. Seja bastante rápido e ative-o para abrir a porta.



• Nesta parte, utilize os ventiladores para não encostar nos lasers. Ative o botão para seguir em frente.



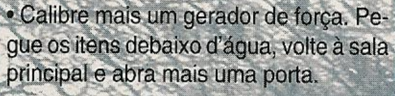
• Depois de encontrar o Save Point, você vai chegar a esta tela. Olhe pelo mapa e pule na plataforma abaixo à direita. Ative o botão, pegue a plataforma móvel e suba para mais uma plataforma. Entre pela tubulação. Não se esqueça de pegar os cristais.



• Não se esqueça da localização deste lugar. Com o último amuleto será necessário voltar aqui para ativar um botão depois de uma ponte invisível.

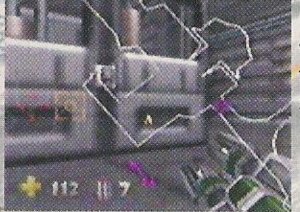


• Calibre mais um gerador de força. Pegue os itens debaixo d'água, volte à sala principal e abra mais uma porta.



• Neste local ative um primeiro botão e suba rapidamente por esta escada. Acabe com o inimigo dentro desta sala e chegue perto da porta para abri-la.

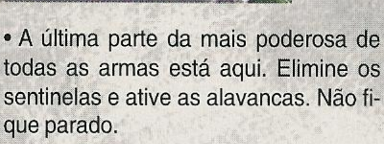
Em seguida ative o botão dentro da sala e corra para a porta igual que se abrirá ao lado. Entre e ative mais um botão que abrirá a porta central. Surge mais um gerador. Para ativá-lo, use o mesmo procedimento padrão. Volte novamente à sala principal.



• Atire no meio deste armário e destrua os mecanismos. Observe atrás e à esquerda a alavanca do portal.



• A última parte da mais poderosa de todas as armas está aqui. Elimine os sentinelas e ative as alavancas. Não fique parado.





• Destrua este computador e mais um logo ao lado. Depois conecte dois capacitores em cada linha de montagem de robôs.

• Para passar por estes lasers, conecte mais dois cristais. Vá em frente.



• Finalmente o último gerador de força. Depois de calibrá-lo mergulhe na água e ative mais um botão.



• Depois de achar a pena, leve-a ao Pajé e receba o amuleto chamado Olho da Verdade. Com ele será possível ver coisas impossíveis de serem observadas anteriormente. Volte ao ponto em que aparece o símbolo do olho. Volte à sala principal e entre por uma nova porta que leva ao final da fase.



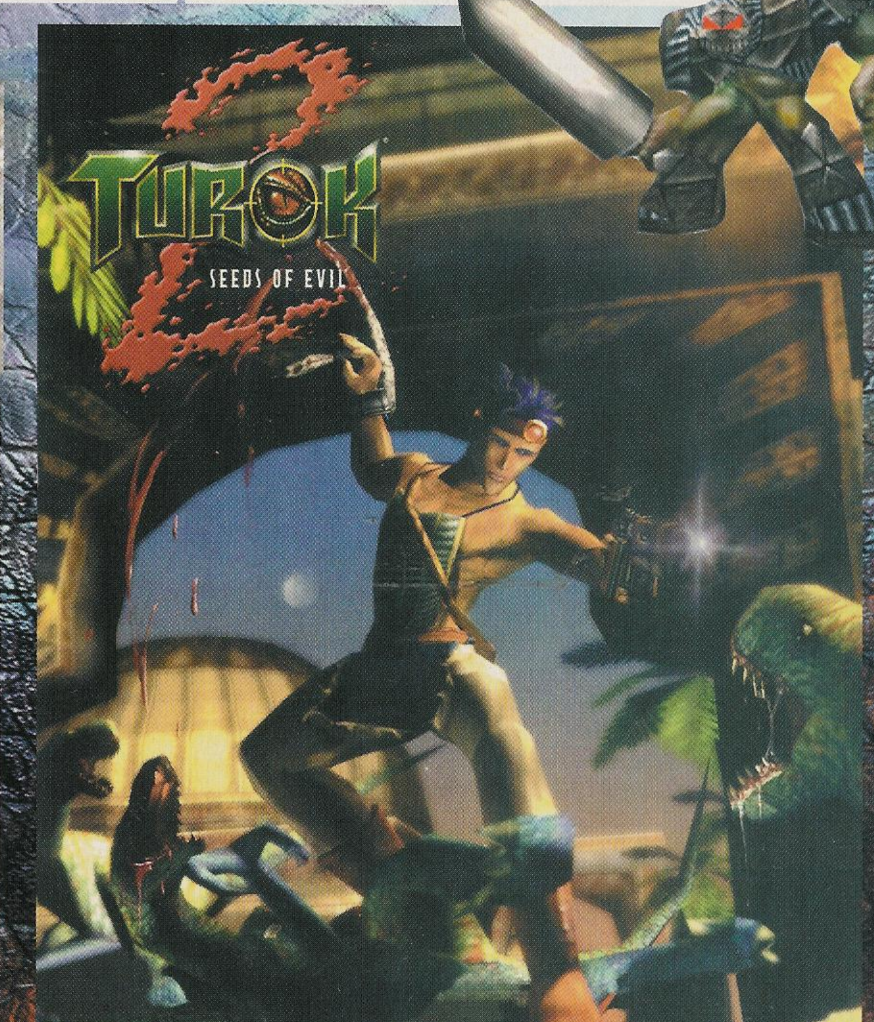
• Surge Tentacled Cyclops. Não se apavore com o tamanho do bicho. Arranque os braços dele com o Razor Wind. Quando ele regenerar seus braços, repita a operação.

CONFRONTO FINAL



Depois de enfrentar os seis imensos estágios, a briga agora é seria. Primagen acabará com muitas de suas vidas e munição. O segredo é não parar. Comece atirando na cabeça e fujindo das patadas do monstrão. Ele recarrega a energia freqüentemente. Aproveite este momento para acertar e destruir seus braços. Depois disso é só continuar mandando bala e vencê-lo.





DISPONÍVEL A PARTIR DE MAIO/99

★ COMA, BEBA



Pizza grudenta, salgadinhos gordurosos e refrigerantes com alto teor de cafeína. E isso é só o aperitivo. Bem vindo à Festa do Mario, uma noitada onde você escolhe seu personagem Nintendo® favorito e luta contra seus amigos em 6 tabuleiros de aventura, em mais de 50 mini-games para







NINTENDO 64

E SEJA MARIO ★

4 jogadores. Quando finalmente alguém conseguir ganhar, todos os outros vão implorar por uma segunda chance. Mario Party™, só para Nintendo® 64. A festa está só começando.









Visite nosso site: **www.nintendo.com.br**. Para saber onde encontrar ligue: BIT – Banco de Informações Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

Prepare-se para varrer o game do século de ponta a ponta. Aqui você encontra todas as Skulltulas dos labirintos, as máscaras, os pés-de-feijão e as fadas que dão as habilidades especiais para Link. É serviço completo de Pablo Miyazawa



SKULLTULAS DOS LABIRINTOS

Na edição anterior, você conferiu a localização de todas as Golden Skulltulas do Campo de Hyrule. Acompanhe agora tudo o que é preciso saber para encontrar o restante das Skulltulas (44 no total) que estão escondidas pelos labirintos. Para saber se você já pegou todas as "caveirinhas" de determinado local, é só entrar no Templo, pressionar Start e verificar: se houver o desenho de uma aranha ao lado do nome do Templo, significa que todas daquele lugar já foram encontradas.

Árvore Deku 4

1. Na sala da bússola, do lado esquerdo.
2. Na grade da sala, onde você cai após estourar a teia.
3. Na parede amarela da sala onde você cai após estourar a teia.
4. No B1, após enfrentar os três Deku Baba, queime a teia da parede e use uma bomba para abrir a passagem secreta. É preciso ter o bumerangue para alcançá-la.

Barriga de Jabu-Jabu 4

1 e 2. Da entrada do labirinto, atravesse a primeira porta, depois siga à esquerda e entre pela outra porta. Ande rente à parede esquerda até encontrar um buraco e algumas trepadeiras. Continue andando rente à parede e caia no primeiro buraco do chão. Você encontrará duas Skulltulas nas paredes.

3. Da entrada, passe pela primeira porta, depois siga pela parede esquerda e entre pela outra porta. Vá pelo lado direito e caia dentro do primeiro buraco (o mesmo buraco que Ruto caiu pela primeira vez). Você pousará ao lado de uma porta. Entre nela e procure a Skulltula na parede do lado direito.

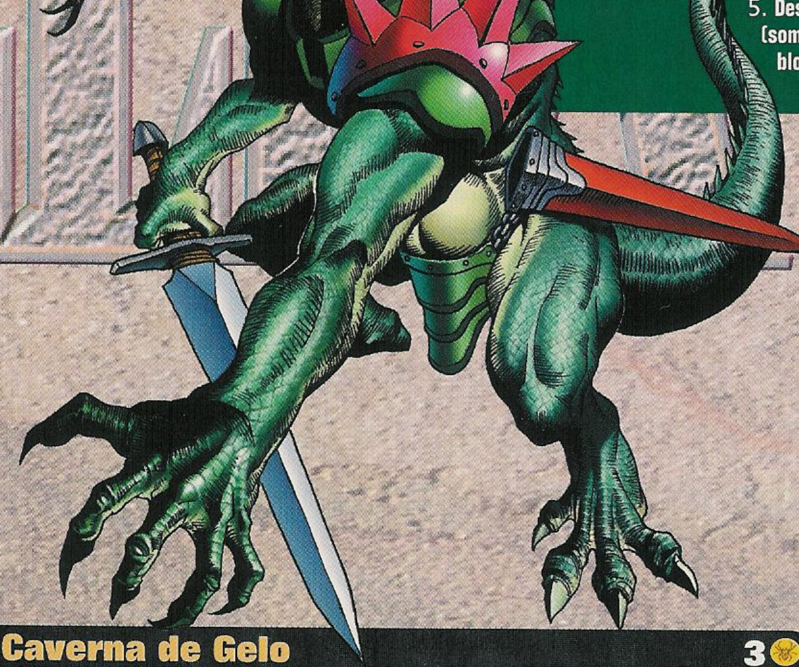
4. Siga pelo labirinto até chegar na sala antes do chefe. Há uma Skulltula nas trepadeiras que estão na parede, do lado esquerdo (siga o barulho para encontrar).

Caverna de Dodongo 5

1. A partir da entrada, siga em frente até a plataforma central e pule para a beirada da direita. Passe a Flor-Bomba, o Beamos (cíclope que solta raios) e entre no corredor. Siga encostado na parede da direita até chegar a uma parede de pedras. Coloque uma bomba e entre na caverna.
2. A partir da entrada, siga em frente até a plataforma central, então pule para a beirada da esquerda e entre pela porta. Siga até encontrar uma sala com uma fileira de Flores-Bomba. Pegue a bomba e coloque no meio da fileira, para causar uma reação em cadeia. Suba na escadaria que vai se formar. A Skulltula estará nas trepadeiras na frente da porta.
3. Siga até encontrar a escadaria da Skulltula anterior. Suba os primeiros degraus e olhe para cima. Você verá um grande buraco no alto da parede. Use o Longshot para pegar a Skulltula.
4. Entre na caverna, pule para a plataforma da direita e entre no primeiro corredor. Siga até o caminho ficar em zigue-zague. Acima, do lado esquerdo, há uma abertura na parede. Fique parado logo abaixo da abertura e toque a Canção do Espantalho (Scarecrow's Song). Use o Gancho no espantalho para alcançar a plataforma e pegue a Skulltula.
5. Entre na boca da estátua que leva ao chefe (Rei Dodongo). Siga em frente e entre na caverna da direita. Vá até o fim do corredor e continue pelo caminho até chegar ao outro lado da sala. Ponha uma bomba na porta e entre. Atrás do Armos há uma Skulltula.

Templo da Floresta 5

1. Entre no Templo e procure nas trepadeiras do lado direito.
2. Entre na sala principal do Templo (onde estão as quatro tochas). Vá para o outro lado da sala, pule na beirada e suba os degraus até a porta. De frente para ela, olhe para o lado direito. A Skulltula estará bem acima, nas trepadeiras.
3. Entre na sala principal do Templo e vá para o canto direito até a porta com grades. Dê uma flechada no olho acima da porta para sair no jardim. Vá até a beira do lago e procure a Skulltula na parede do outro lado da água, próxima à ilha. Use o Gancho para pegá-la.
4. Siga até o lugar onde você encontra o grande baú (a sala precisa estar endireitada). Desça no buraco ao lado do baú e entre pela porta. Você sairá no jardim. Salte na plataforma estreita (com os corações) e ande até o final, para encontrar a Skulltula na parede.
5. Desça no elevador que está no meio da entrada do Templo (somente depois de ter acendido as tochas coloridas). Empurre o bloco até abrir a entrada para a sala com a grande aranha.



Templo do Fogo 5 

1. Da entrada do Templo, vá para o lado direito e quebre as três partes da estátua com o martelo. Entre pela porta trancada (use uma chave). Derrote os Torch Rugs e entre. Vários tijolos estarão voando nesta sala. A Skulltula está na parede mais distante.
2. A partir da entrada, suba as escadas e entre pela porta da direita. Vá para o lado esquerdo da sala até encontrar um grande bloco azul. Toque a Canção do Tempo para ele descer. Suba nele e entre pela porta. A Skulltula está na parede mais afastada.
3. Ao chegar no labirinto com as pedras rolantes no 3F, siga em frente alguns passos até a parede e vire à esquerda. Siga encostado na parede até encontrar uma abertura na parede com uma porta. Fique de costas para a porta e caminhe encostado na parede esquerda até contornar o muro e chegar ao outro lado. Exploda esta parede.
4. Assim que você chegar na parte de cima do labirinto com as pedras rolantes, vire à direita e toque a Canção do Espantalho (Scarecrow's Song). Use o Gancho para chegar até ele. Vire de costas e dispare o Gancho na direção do alvo. Desça da plataforma, entre pela porta e suba na grade.
5. Assim que você pegar a Skulltula acima, escale a grade até o andar de cima. Caminhe até o precipício e olhe para a esquerda. Use o Gancho para pegá-la.

Caverna de Gelo 3

1. Da entrada, siga pelo corredor até chegar à sala com a grande lâmina de gelo giratória. A Skulltula está na parede acima, do lado esquerdo da porta.
2. Vá para a sala na qual você encontra a bússola e entre na abertura do lado esquerdo. A Skulltula está na parede, no alto.
3. Da entrada, siga pelo corredor até chegar na sala com a grande lâmina de gelo giratória. Entre no corredor da esquerda e siga por ele até chegar à sala com o bloco de gelo gigante que pode ser empurrado. A Skulltula está na parede esquerda.

Templo das Águas 5

1. Depois de abaixar o nível da água totalmente, volte à sala principal, vá para a esquerda e entre no primeiro corredor (diretamente abaixo da entrada do Templo). Coloque uma bomba no piso no final do corredor, equipe as Botas de Ferro e entre na água. No final do corredor submarino, tire as botas e pise no botão para subir o nível da água. Use o Gancho para alcançar a beirada, fique próximo às barras de ferro e use o golpe da espada (segure o botão até a tela escurecer) para acionar o interruptor. A Skulltula está na parede.
2. Imediatamente após subir a água até o segundo nível, suba no bloco flutuante que está ao lado do símbolo da Triforça, olhe para cima e veja o alvo do Gancho. Atire nele para subir na beirada superior e pegue a Skulltula na parede.
3. Depois de subir o nível da água até o terceiro e último nível, vá para a esquerda do símbolo da Triforça e entre na primeira porta. Ande até a beirada para ver a Skulltula na parede da direita. Use o Longshot para pegá-la.
4. Depois de pegar o Longshot, desça no buraco atrás do grande baú. Você irá sair ao lado de um rio. Siga até o terceiro redemoinho para encontrar a Skulltula na parede. Coloque as Botas de Ferro para se manter no lugar e use o Longshot para pegá-la.
5. Um pouco antes da porta que leva à chave do Chefe (Boss Key) há uma porção de água profunda. Coloque as Botas de Ferro, fique na parte de baixo da cachoeira e use o Longshot para pegar a Skulltula na parede.

Poço da Vila Kakariko 3

1. Depois de entrar no poço, atravesse a parede falsa e vire à direita. Vá acompanhando a parede da direita até encontrar uma pequena abertura. Passe agachado. Use uma chave para abrir a porta, a Lente da Verdade para observar o caminho e entre pela porta seguinte.
2. Entre no poço e atravesse a parede falsa. Siga em frente (não caia no buraco) e passe pela outra parede falsa. Você irá aparecer na sala com dois troncos formando um X. Entre pela porta trancada do lado esquerdo.
2. Entre no poço e atravesse a parede falsa. Siga em frente (não caia no buraco) e atravesse outra parede falsa. Você irá aparecer na sala com dois troncos formando um X. Entre pela porta trancada do lado direito.

Templo das Sombras 5

1. No B3, depois de passar pelas guilhotinas e aranhas do corredor, você chegará a uma enorme caverna. Siga em frente até alcançar uma plataforma grande, com uma plataforma que sobe e desce do lado direito. Vá para a esquerda (usando a Lente da Verdade para enxergar as plataformas), até chegar a uma porta. Entre, derrote os inimigos e siga pela porta que se abrir.
2. Siga pelo mesmo caminho da Skulltula anterior, mas ao invés de seguir para a esquerda, suba na plataforma que sobe e desce do lado direito. Salte e entre pela porta. Use a Lente da Verdade e veja o bloco na parede. Agarre-o e empurre até o final, para se proteger das lanças que vêm por cima. Entre na cela do lado esquerdo e encontre a Skulltula na parede.
3. Ainda na caverna das Skulltulas anteriores, suba na plataforma que sobe-e-desce e siga por um caminho bem estreito, salte nas plataformas e entre pela porta. Siga pela porta do lado esquerdo e pegue a Skulltula atrás da caveira gigante.
4. Antes do navio se mover, fique ao lado do símbolo da Triforça e olhe para cima e à direita da porta pela qual você saiu. A Skulltula está na plataforma mais alta. Toque a Canção do Espantalho para chegar lá. Também pode ser alcançada com o Longshot.
5. Fique de costas para a porta em que você encontra a Chave do Chefe (Boss Key), siga pela parede da direita e entre pela primeira porta. Atrás das três grandes caveiras está a Skulltula.



Templo dos Espíritos 5

1. Com o Link Criança, entre no Templo, suba as escadas e siga pela abertura à esquerda. Entre pela porta da direita e encontre a Skulltula na grade, do lado direito.
2. Com o Link Criança, entre no Templo, suba as escadas e siga pela abertura à esquerda. Entre na pequena abertura, depois passe pela porta trancada. Escale a parede para chegar no 2F. Assim que chegar lá, vire de costas e encontre a Skulltula.
3. Depois de enfrentar o Iron Knuckle, vá até a porta mais distante do trono (pela qual você havia entrado anteriormente). Entre por ela e desça os degraus. A Skulltula está logo acima da porta seguinte.
4. Entre no Templo como adulto, suba as escadas, vá para a direita e arraste o grande bloco cinza (é preciso ter as Silver Gauntlets). Entre pela porta da direita. Você estará na sala com as pedras rolantes. Toque a Canção do Tempo na frente do bloco azul para ele desobstruir a passagem até a Skulltula.
5. Entre no Templo como adulto, suba as escadas, vá para a direita e arraste o grande bloco cinza (é preciso ter as Silver Gauntlets). Entre pela porta do meio. Siga em frente, suba para o 2F e empurre a estátua para a luz bater em cima do sol e destravar a porta. Na sala com a estátua enorme, ponha as Botas Hover e salte da beirada para cair sobre a mão da estátua. Toque a Canção de Zelda e surge um baú na outra mão. Use o Longshot para chegar lá. Caminhe até o cotovelo e vire para a esquerda. Atire o Longshot na parede e pegue a Skulltula.

PARABÉNS!

Você conseguiu encontrar as cem Golden Skulltulas e libertou toda a família da maldição. Agora, vá até a House of Skulltula na Vila Kakariko e pegue sua recompensa: uma jóia dourada, que vale duzentos Rupees! É muita grana!







AS MUITAS FACES DE LINK

Outra das novidades de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** é a troca de máscaras. Você terá de mostrar toda a sua habilidade como negociante para vender os produtos da Happy Mask Shop para os clientes certos. A loja fica no Mercado e abre somente de dia. Você só poderá visitá-la depois que tiver mostrado a carta de Zelda para o guarda da Vila Kakariko. A troca das máscaras é demorada, e algumas vezes pode não ser lucrativa, mas o resultado final vale o trabalho.



Máscara Keaton - Guarda (Vila Kakariko)



O guarda do portão que leva à Trilha da Montanha da Morte precisa de uma máscara para presentear o filho. Dê uma força para ele! Depois de entregar a carta de Zelda, vá para a Happy Mask Shop e pegue emprestado a Máscara Keaton. Volte para a Vila Kakariko e mostre-a para o guarda. Ele irá comprar a máscara por quinze Rupees (cinco a mais do que você pagou!

Máscara Skull - Skull Kid (Lost Woods)



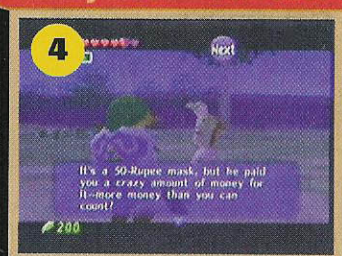
Retorne à Happy Mask Shop para pegar uma nova máscara e negociar. Desta vez é a Skull Mask. A única pessoa que poderia precisar de uma coisa horrível como esta é o Garoto Caveira. Entre em Lost Woods pela Floresta Kokiri e vire à esquerda. Ponha a máscara e mostre-a ao Garoto (isso só poderá ser feito se você já tiver tocado a Canção de Saria para ele). Pena que o safadinho pagou bem menos do que a máscara realmente valia... coisas do comércio.

Máscara Spooky - Garotinho (Cemitério)



A terceira máscara é perfeita para o garotinho que fica brincando no cemitério. Afinal, ela é assustadora e fará o menino parecer com seu ídolo, o coveiro Dampé. Mas antes de ir ao cemitério, coloque a máscara e saia assustando as pessoas. Depois de bagunçar, procure o garoto (durante o dia) e ofereça a máscara a ele. Para sua surpresa, ele pagará trinta Rupees e ainda sairá contente! Depois da negociação, volte a Happy Mask Shop e pegue sua nova mercadoria (a Bunny Hood).

Bunny Hood - Corredor (Campo de Hyrule)



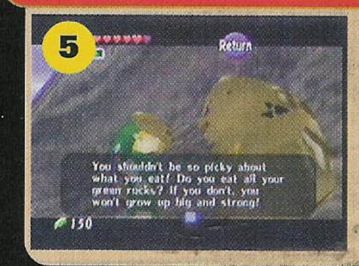
Depois que você resgatar a Princesa Ruto da Barriga de Jabu Jabu, um homem começará a correr feito louco pelo Campo de Hyrule. Caminhe pela trilha do campo no sentido horário para ter mais chance de encontrá-lo. Assim que anoitecer, ele irá se cansar e sentará no chão. É sua chance: mostre o capuz de coelhinho para ele e veja o que acontece. Para obter mais lucro, só venda a máscara quando estiver sem dinheiro e se já tiver a Adult Wallet (carteira que permite carregar até 500 Rupees). Você não irá se arrepender!

Mask of Truth

Depois de ter vendido a Bunny Hood, volte à Loja de Máscaras. O vendedor estará tão feliz com você que lhe dará de presente a lendária Máscara da Verdade. Com ela, é possível se comunicar com as misteriosas Gossip Stones e receber dicas valiosas de cada uma delas. E não é só isso: o vendedor também deixou à sua disposição três novas máscaras, que podem ser trocadas a qualquer hora que você quiser. Elas não têm nenhuma utilidade real, mas é bem divertido observar a reação das pessoas ao ver você disfarçado.



Goron Mask



Esta aqui pode assustar algumas pessoas; outras irão achar engraçado. Apenas o povo Goron será tapeado de verdade.

Gerudo Mask



Como a reputação das Gerudos não é das melhores, você assustará os comerciantes quando usar esta máscara. Já as Gerudos ficarão zangadas ao perceber que você está zombando com a cara delas, literalmente.

Zora Mask



Os Zoras são um pouco mais espertos e não cairão na sua brincadeira. Já as mulheres ficarão fascinadas por seus lindos olhos azuis.

ONDE ESTÃO AS GRANDES FADAS?







Durante a aventura, Link adquire diversas habilidades especiais. Algumas delas são dadas de presente pelas Grandes Fadas, que estão escondidas em seis fontes secretas chamadas **Great Fairy's Fountain**. Confira na lista abaixo as localizações destas charmosas criaturas.



1. **Golpe giratório da espada**
No topo da Montanha da Morte (onde está o Biggoron) há uma placa. Coloque uma bomba na parede mais escura, à esquerda.



2. **Fogo de Din**
No Castelo de Hyrule, escale as trepadeiras da parede de pedra, pule e passe para outro lado do portão. Siga em frente até encontrar uma placa. Passe por ela e coloque uma bomba na pedra enorme que está encostada na parede.



3. **Vento de Farore**
Assim que você entrar na Fonte de Zora, siga para a direita até encontrar uma ilha com pedras e árvores. Chegue na ilha e use uma bomba na pedra que está na parede.



4. **Medidor de magia duplo**
Toque o Bolero de Fogo na Ocarina para entrar na Cratera da Montanha da Morte. Cruze a ponte que leva até o líder Goron, e ao invés de entrar em sua sala, siga para a esquerda, equipe o Martelo Megaton e quebre a pedra.



5. **Energia (Link Adulto)**
Assim que você sair do Mercado em direção ao Castelo de Ganon, siga para a direita até encontrar diversas pedras. Passe por elas e você encontrará uma enorme coluna. Tire-a do seu caminho com as Golden Gauntlets.





6. **Amor de Nayru**
Vá até o Desert Colossus. A partir da entrada do Templo dos Espíritos (Spirit Temple), siga para a esquerda. Passe pelo oasis e continue até encontrar duas palmeiras com uma marca na parede no meio delas. Exploda uma bomba ali para abrir a entrada.

LINK E OS PÉS-DE-FEIJÃO

Existem outros segredos em **Zelda 64** que só podem ser alcançados com plataformas especiais. Elas surgem quando você plantar um Feijão Mágico em um dos diversos buracos secretos, que estão escondidos pelos quatro cantos de Hyrule. Estes feijões podem ser comprados de um simpático gordinho que está ao lado da entrada do Rio de Zora. Lembre-se que além de plantar feijões, você poderá jogar insetos dentro destes buracos para encontrar Skulltulas douradas. Confira na lista a seguir a localização dos dez buracos.



CAÇANDO FANTASMAS





Uma das tarefas mais trabalhosas em **Zelda 64** é, com certeza, pegar a quarta garrafa. Para consegui-la é preciso derrotar dez fantasmas grandes (Big Poes) que estão escondidos pelo Campo de Hyrule. Para eles aparecerem, é só passar pelos pontos marcados no mapa abaixo. O fantasma surgirá por apenas alguns segundos, então seja preciso em suas flechadas! Depois que ele for derrotado, guarde-o em uma garrafa e leve-o até o Colecionador, que fica na entrada do Mercado. **Dica:** Alguns fantasmas são mais fáceis de serem pegos se você estiver cavalgando.







Vale do Gerudo
Salte da ponte que leva ao Vale Gerudo pelo lado esquerdo e caia na beirada do rio. Há um buraco de pé de feijão ao lado de uma Gerudo e uma vaca.



Lost Woods
Dentro de Lost Woods, procure o poço que esconde o atalho para o Rio de Zora. A partir dali, entre na passagem à esquerda, depois vire à esquerda novamente, até chegar a uma clareira. O buraco estará escondido no gramado.

Trilha da Montanha da Morte
Ao lado da entrada da Caverna de Dodongo.





Cratera da Montanha da Morte
Toque o Bolero de Fogo para sair próximo à Cratera do Vulcão. O buraco do pé-de-feijão estará próximo ao ponto de chegada.

Floresta Kokiri
Dentro da Vila das Crianças Kokiri, ao lado da Kokiri Shop.





Lago Hylia
Ao lado do Laboratório do Professor, à beira do Lago.



Rio de Zora
Na entrada do Rio, ao lado da cerca e do vendedor de feijões mágicos.



Desert Colossus
Ao lado da entrada do Templo dos Espíritos.





Floresta Kokiri
De cima do barranco, de onde pode-se ver a ponte que leva ao Hyrule Field.

Cemitério da Vila Kakariko
A partir da entrada do Cemitério, vá para o canto superior esquerdo. O buraco está em um morro, ao lado de algumas lápides.

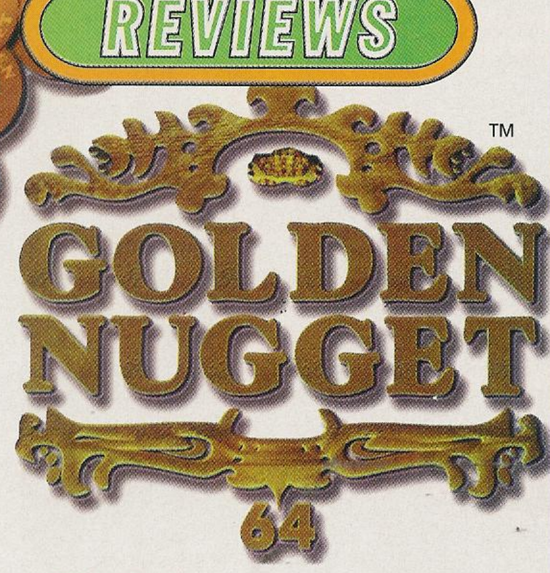




LOCALIZAÇÃO DOS BIG POES



1. Centro (próximo à entrada do Rancho Lon Lon)
2. Centro (próximo à ponte do Castelo)
3. Acima, à direita (próximo à entrada da Vila Kakariko)
4. À direita, próximo ao centro (na parede de tijolos, próximo ao rancho)
5. Canto inferior direito (perto de uma pedra, em um bosque com árvores marrons)
6. Próximo às cercas da entrada do Lago Hylia
7. No meio, à esquerda (próximo à entrada do Vale Gerudo)
8. No meio, à esquerda (no caminho que leva ao Vale Gerudo)
9. Acima, à esquerda (em algum lugar entre o Rancho e o riacho)
10. Canto superior esquerdo (no meio dos arbustos, próximo ao riacho)



Perfeito para quem curte um bom cassino

Se você adora jogar roleta, bacarat, dados e outros jogos de azar, mas não quer perder dinheiro de verdade, é só jogar **Golden Nugget 64**. O clima é inteirinho baseado nos cassinos de verdade. Um luxo só.

Dá para se aventurar em vários jogos de mesa como Blackjack, diversas variedades de Poker, videopoker, roleta, bacarat, caça-níqueis e jogo de dados. De todas as modalidades, a única que não exige nenhum conhecimento prévio é a máquina de caça-níquel. É só puxar a alavanca e torcer para conseguir uma sequência de três figuras.

Os gráficos são uma atração à parte: como não há ação e grandes cenários, o visual é bastante caprichado, trazendo um realismo inacreditável. O som também é bem bacana, vem com vozes digitalizadas e dá até para ouvir uma banda tocando ao fundo. A jogabilidade é simples, os controles variam de uma modalidade para outra e é obrigatório o uso do cartucho de memória. É uma boa diversão para quem gosta de perder um dinheiro virtualmente.







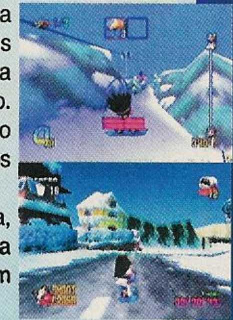
Gráficos perfeitos. Até parece Las Vegas

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Cassino
Programadora	Westwood Studios
Publisher	Electronic Arts
Tamanho	64 Megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim



Sequência cheia de novidades



A criançada fera no esporte radical, volta em **Snowboard Kids 2**. Esta sequência chega trazendo novos personagens, desafios e mais adrenalina para as disputas de esqui. O bom disso tudo é que dá para fazer manobras bem mais ousadas, mas com aquele estilo brincalhão. Os truques são o forte do game e garantem a diversão. Em um único salto você pode dar piruetas para a frente, para trás e fazer movimentos laterais. Tudo muito rapidamente.

O restante continua igual à primeira versão. Você desce a montanha, pega umas moedinhas de ouro, cruza a linha de chegada e volta novamente ao topo com a ajuda do teleférico. Como cada prova tem três voltas, as posições dos esquiadores vivem mudando.

ESQUIANDO PRA VALER

Para se dar bem é fundamental saber usar os itens especiais e armas. As caixas vermelhas escondem bonecos de neve, pára-quedas, mãozinhas, bombas, redemoinhos e raios congelantes. Os azuis guardam ventiladores (turbos), invisibilidade, fantasmas, moedas de ferro, foguetes (superturbo), pedras, superfantasmas e asas que fazem você voar. Quando os seus rivais estiverem por perto é só usar tudo o que pegou.

A tela do jogo mostra dois quadrados, um vermelho e outro azul. No primeiro, estão as armas que você usa e no segundo, os itens. Fique ligado, assim que um ponto de exclamação aparecer sobre sua cabeça, não fique parado, desvie-se para qualquer lado. Este sinal avisa que alguém está mandando bala em você.

A jogabilidade é simples, precisa e conta com joguinhos especiais, como o de bancar o carteiro. Os gráficos estão ótimos – mantendo aquele ar de desenho animado – e o som está bem melhor. O Multiplayer está meio lentinho, e é o que mais complica no jogo. Mas quem gostou do primeiro game, pode detonar este sem medo!

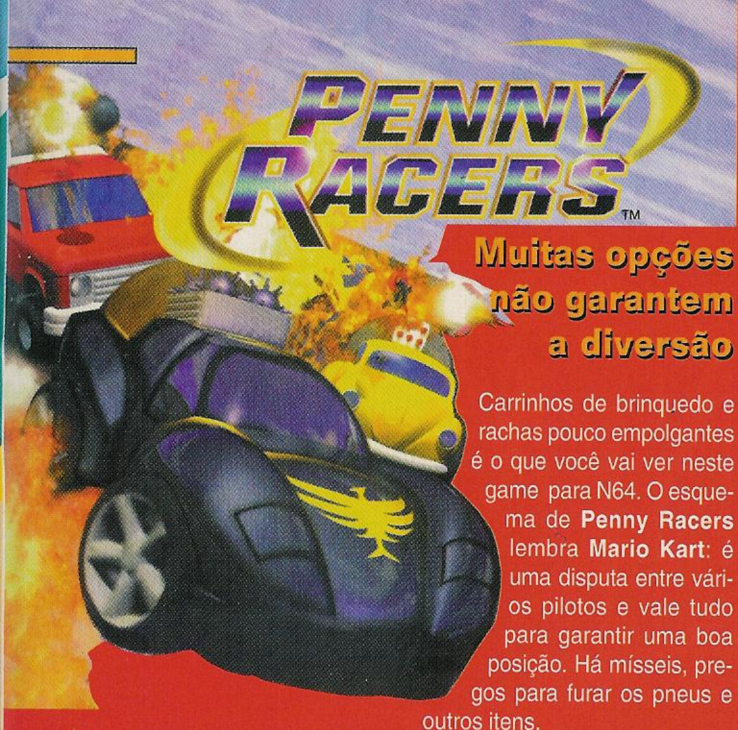
Comandos Básicos

Alavanca de controle	Controla o personagem
Botão A	Supersalto
Botão B	Acionar item
Botão Z	Acionar arma
Botão R	Vista por detrás



BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 jogadores
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Esporte (Snowboard)
Programadora	Rac Dym
Publisher	Atlus
Tamanho	128 Megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não



Penny Racers

Muitas opções não garantem a diversão

Carrinhos de brinquedo e rachas pouco empolgantes é o que você vai ver neste game para N64. O esquema de **Penny Racers** lembra **Mario Kart**: é uma disputa entre vários pilotos e vale tudo para garantir uma boa posição. Há mísseis, pregos para furar os pneus e outros itens.

Dá para escolher carangos conhecidos como a poderosa Ferrari, o lendário Porsche e outros onze veículos reduzidos a tamanhos insignificantes. O grande problema do game é que a sensação de velocidade é praticamente nula. E até as setas pintadas sobre o chão, que aumentam a aceleração, não conseguem resolver o problema.

Você começa sempre com um carango básico, bem fracote. Chegando até a terceira posição dá para equipá-lo. Funciona assim: quem perde fica à mercê dos oponentes. Se, por exemplo, você for um dos primeiros a cruzar a linha, pode escolher o equipamento e de qual piloto vai tirá-lo. Mas isso pode rolar com seu carango também.

As muitas opções de configuração do game, como escolha do tipo de piso, acerto do carro, entre outras, acabam deixando tudo um pouco cansativo e não resolvem praticamente nada. A parte sonora é bem precária, a jogabilidade não é boa e os gráficos são simplórios.

Duas coisas salvam **Penny Racers** do fracasso: o modo Multiplayer e a oportunidade de criar novas pistas. Na opção New Track (pista nova) você faz seu próprio circuito. Dá para colocar poças d'água, árvores e encher a sua pista com outras maluquices.

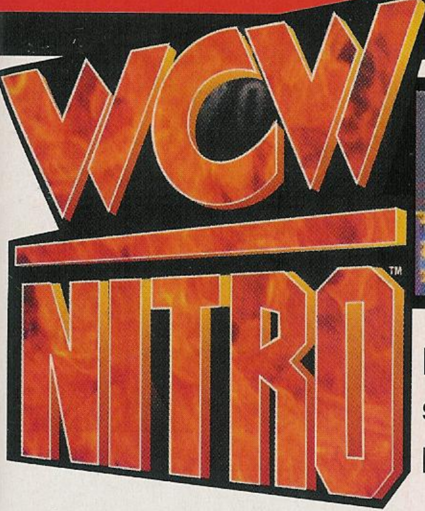


Comandos básicos

Alavanca de controle	Controlar a direção
Botão A	Acelerar
Botão B	Frear
Botão Z	Acionar o item
Botão C-cima	Aproximar visão
Botão C-baixo	Distanciar visão
Botão C-direita	Velocímetro/mapa
Botão R	Buzina

Banco de Dados

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Takara
Publisher	THQ
Tamanho	64 Megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim











WCW Nitro

Luta-livre chega sem inovações para o gênero

O mais novo game de luta-livre está longe de ser o melhor. **WCW Nitro** não tem nenhuma novidade em relação às outras dezenas de jogos do mesmo gênero. A única melhoria é que agora as brigas estão mais rápidas e os lutadores se movimentam mais velozmente. A idéia é simples: economiza-se nos gráficos (bem feios) e ganha-se em velocidade. O visual é tão meia boca, que a torcida lembra muito a de **Pit Fighter**, um jogo de luta antigaço. Os espectadores ficam socando o ar sem parar o tempo todo. Os cenários são pouco detalhados, bastante escuros e os atletas parecem mais uns caixotes ambulantes. A jogabilidade é razoável, responde rapidamente e há vários golpes. Os efeitos sonoros também são totalmente ultrapassados. Em vez de melhorarem, ficaram mais fraquinhos. O som das lutas, os torcedores e tudo o mais ficou devendo muito. Quando uma briga acaba, por exemplo, o som é cortado bruscamente. O que que é isso?

Mas o game conta com algumas boas opções. São mais de sessenta brutamontes para você escolher, do manjado Hollywood Hogan ao mais desconhecido, todos marcam presença no ringue. Os modos de jogo dividem-se em Tournament (torneio completo), Exhibition (luta isolada), Exhibition Tag Team (luta isolada em equipe), Versus (você contra um amigo), Versus Tag Team (você e um amigo contra mais dois amigos) e Battle Royal (você contra três: pode ser computador ou mais três amigos). Agora é só partir para a paulada. Ou não.

Comandos básicos

Botão A	Ajuste da câmera
Botão B	Provocação
Botão Z	Trocar de parceiro
Botão L	Defesa
Botão R	Agarrar
Botão C-cima	Soco
Botão C-baixo	Chute
Botão C-esquerda	Soco direito
Botão C-direita	Ação



Banco de Dados

Nº de jogadores	1 a 4 jogadores
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Luta-livre
Programadora	Inland Production
Publisher	THQ
Tamanho	96 Megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

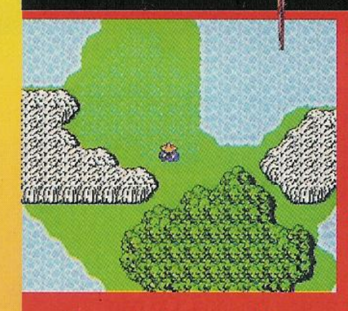
A SAGA DE FINAL FANTASY™

Os games que revolucionaram o mundo dos RPGs. Cassiano Barbosa revela os segredos

Acredite se quiser, mas Final Fantasy, um dos maiores sucessos dos games, nasceu como uma forma desesperada da Square de alavancar suas vendas. Final Fantasy conseguiu revolucionar totalmente o mundo dos RPGs porque foi além do esquema tradicional de salvar a princesa e derrotar o vilão. A história já era bastante complexa e todos os personagens tinham um passado para mostrar. Com esta receita, os fãs de RPG ficaram malucos e a festa foi completa para quem tinha um Super NES. É por causa disso que agora nós revisitamos estes jogos que estão até hoje em praticamente todas as listas de melhores de todos os tempos.

FINAL FANTASY

Console: NES
Lançamento: 1990



O game que começou tudo. **Final Fantasy** foi o primeiro jogo da série lançado no Japão e Estados Unidos e trouxe as maiores inovações ao gênero RPG.
Aqui, o jogador não controla apenas um herói solitário, mas um grupo com quatro aventureiros que podem enfrentar até nove inimigos diferentes ao mesmo tempo. Armas e armaduras com poderes mágicos completam a festa. Os meios de transporte como Hovercrafts e barcos, tão comuns nos RPGs de hoje em dia, foram também criados em **Final Fantasy**.

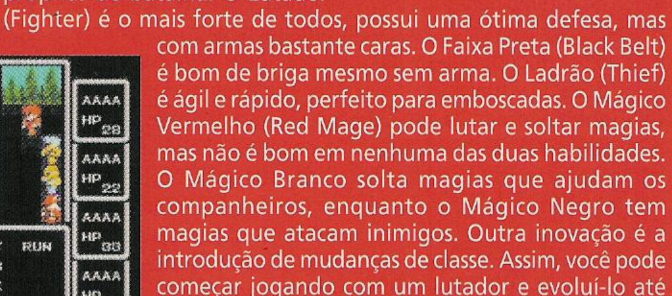
A HISTÓRIA

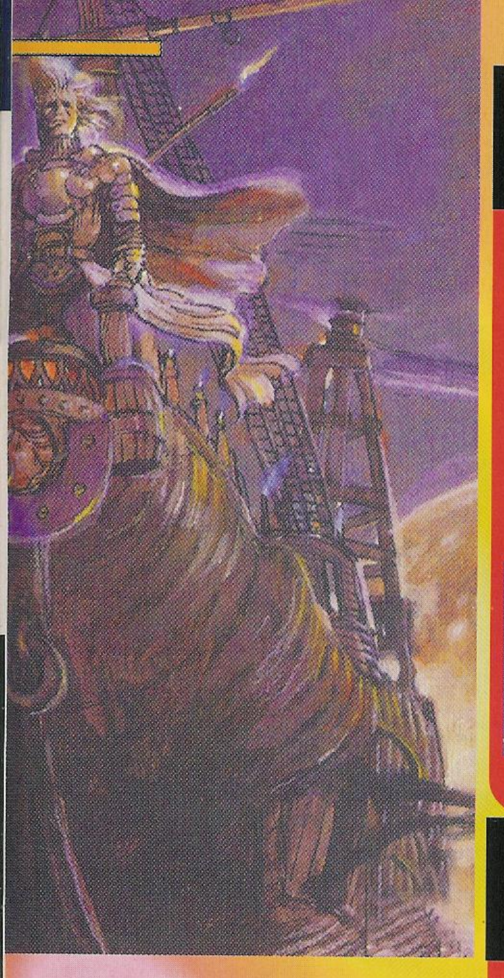
A Terra está em decadência e a população aguarda a concretização de uma profecia: quatro Guerreiros da Luz, chegarão para dar nova vida ao mundo, cada um carregando um cristal que representa um elemento da natureza. Você controla os quatro personagens, que têm a missão de salvar a princesa. No decorrer da aventura, descobre-se que o problema que está devastando o mundo existe por causa de quatro demônios controlados por Chaos, uma besta que usa o tempo para seus fins malignos.



OS PERSONAGENS

São apenas quatro guerreiros, cada um com características próprias de batalha. O Lutador (Fighter) é o mais forte de todos, possui uma ótima defesa, mas com armas bastante caras. O Faixa Preta (Black Belt) é bom de briga mesmo sem arma. O Ladrão (Thief) é ágil e rápido, perfeito para emboscadas. O Mágico Vermelho (Red Mage) pode lutar e soltar magias, mas não é bom em nenhuma das duas habilidades. O Mágico Branco solta magias que ajudam os companheiros, enquanto o Mágico Negro tem magias que atacam inimigos. Outra inovação é a introdução de mudanças de classe. Assim, você pode começar jogando com um lutador e evoluí-lo até chegar a um cavaleiro, por exemplo.





FINAL FANTASY II™

Console: Super NES
Lançamento: 1991

Lançado como **Final Fantasy 2** nos Estados Unidos, esta é a quarta parte da série no Japão e a primeira a sair para o Super NES. Com gráficos excelentes (já aproveitando as vantagens do Mode 7 do Super NES), diversos mundos, meios de transportes e uma trilha sonora fantástica, **Final Fantasy 2** surpreendeu ao aprofundar-se na trama de Cecil, o personagem principal. O game é tão envolvente que lembra mais um filme ou um livro.

A HISTÓRIA



Cecil, líder dos Red Wings, roubou os cristais que trazem força ao povo e os entregou ao vilão Golbez, mas agora está se sentindo culpado. Por causa disso, ele é demitido e sai numa jornada em busca de redenção. Nosso herói junta vários amigos ao longo do trajeto para impedir que os quatro cristais se unam e dêem força máxima a Golbez.



OS PERSONAGENS

O jogo tem alguns grandes personagens. Rosa, a namorada de Cecil é uma poderosa feiticeira branca. Kain é um guerreiro que ficou ao lado do herói quando foi destituído de seu cargo. Cid é o expert em construção de aeronaves. Rydia é a única sobrevivente de uma cidade atacada pelo Império. Ainda existem outros como Edward, Palom e Porom, Yang, Tellah, Edge e o sábio FuSoYa.

FINAL FANTASY III™

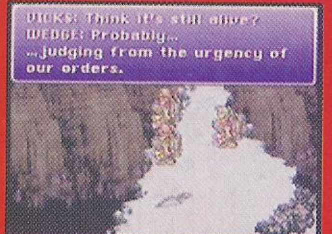
Console: Super NES
Lançamento: 1994

Conhecido no Japão como **Final Fantasy 6**, foi a última aparição da série num console da Nintendo. O sucesso desta versão foi tão grande que rapidamente se tornou um campeão de vendas da época. A inovação aqui é o surgimento das Relics, que permitem aos persongens o uso de novas magias e poderes. A trilha sonora é impressionante.



A HISTÓRIA

O Império está reativando a força conhecida como "mágica", desaparecida há mais de 1000 anos. Terra, uma jovem cruelmente escravizada pelo seu talento mágico, escapa e se junta ao grupo Returners. A menina tem dupla natureza e é meio humana, meio esper. Conforme o jogo avança, vários assuntos como suicídio, gravidez na adolescência e morte são abordados. Coisa inédita nos videogames da época.



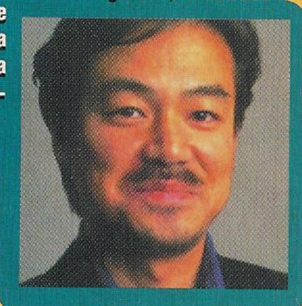


OS PERSONAGENS

Ao contrário dos outros jogos da série, **Final Fantasy 3** não tem um personagem principal. Você começa jogando com a Terra e vai mudando de herói de acordo com o grupo em que está.



- A história de cada uma das versões não tem muita conexão uma com a outra. Só se sabe que elas fazem parte de um mesmo mundo, mas em épocas diferentes.
- Um dos únicos elementos comuns entre todos os episódios da série é a música inicial. Apenas o arranjo dela é mudado de episódio para episódio.
- Cid é um personagem que aparece em todos os episódios desde a segunda versão japonesa. O personagem é sempre um engenheiro ou mecânico, mas sua aparência varia um pouco. O produtor o descreve como o Yoda de Final Fantasy.
- Hironobu Sakaguchi é o nome do responsável por Final Fantasy. Independentemente da tecnologia e da evolução dos videogames, Hironobu consegue manter a essência do jogo intocada.



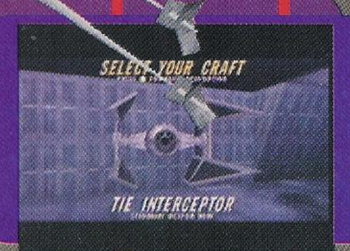


Console: Super NES
Lançamento: 1993

A Square podia viver sem este jogo. Ele não tem nenhum dos elementos que fazem de um RPG um bom RPG. A história não tem uma trama complexa nem envolvente, as mecânicas de batalha são ruins, não possui novos mundos, enfim, nada. A idéia era lançar um RPG mais simplificado para atrair novos fãs e popularizar o gênero, mas não deu certo. Triste.

STAR WARS ROGUE SQUADRON





JOGUE COM O TIE-INTERCEPTOR

Sinta como é pilotar a nave do inimigo com este truque. Primeiro, entre na tela de códigos e escreva a senha FARMBOY (aquela para jogar com a Millennium Falcon). Depois, coloque a senha TIEDUP. Escolha qualquer missão e, na tela de escolha de veículos, vá até a Millennium Falcon. Coloque a Alavanca de Controle para cima e o Tie -Interceptor aparecer.

ESCOLHA AS FASES

Vá para a tela de códigos e digite a senha DEADDACK. Você poderá escolher em qual fase começar, inclusive os estágios de bônus. Divirta-se!



JOGUE COM UM CARRÃO

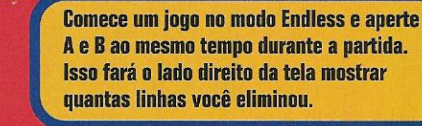
Vá para a tela de códigos e digite a senha KOELSCH. Depois disso, entre em qualquer fase que a V-Wing pode ser selecionada. Em vez da nave, você encontrará um carrão preto irado! Mas fique ligado: não pressione o Start enquanto pilota o veículo, senão o game trava!



MAGICAL TETRIS CHALLENGE™



Mude o visual do segundo jogador



Comece um jogo no modo Endless e aperte A e B ao mesmo tempo durante a partida. Isso fará o lado direito da tela mostrar quantas linhas você eliminou.





Códigos de montão





Mais truques para alterar o jogo. Na tela Name Edit, antes de escolher o veículo, em vez de colocar seu nome, use os códigos a seguir. Para desativá-los, é só escrever o código novamente.



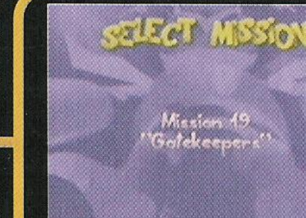
1 Armas ilimitadas - **MISTAKE**
2 Ângulo de câmera diferente - **SPYEYE**
3 Diminua o tamanho das motos - **RA50**
4 Câmera rotatória - **SPIRAL**
5 Transforme as motos em jatos - **2064**
6 Nitros infinitos - **NITROID**
7 Pistas com listras - **LINEAR**
8 Remove as informações da tela - **FLICK** ou **NO PANEL**

Efeito desconhecido - **MISPLACE**
Circuito com pistas aleatória - **JUGGLE**
Munição e escudo infinitos - **XCHARGE**



Todas as armas e energia

Publicamos este truque na NW 6, mas como muitos leitores perceberam, ele não funcionava. Aqui está o código, desta vez, completo e confirmadíssimo. Na tela título do jogo, pressione no direcional: para esquerda, para direita, para cima, para baixo. Depois segure o botão Z e pressione para direita, para direita, para esquerda, para esquerda. Você ouvirá um ruído confirmando o código. Para ele funcionar, pressione simultaneamente os botões A, B e R enquanto estiver jogando. Isso fará com que você encha a energia e adquira todas as armas. Moleza total!

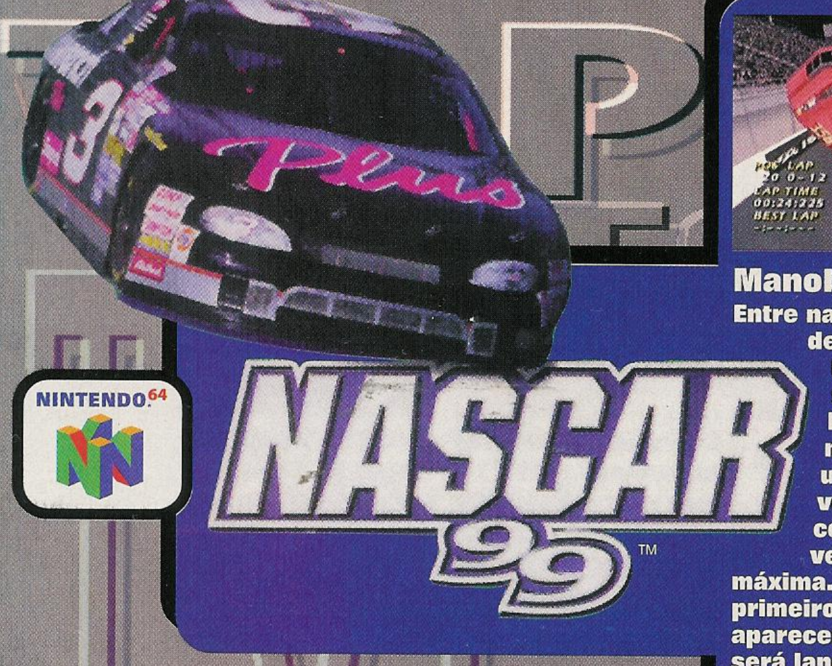


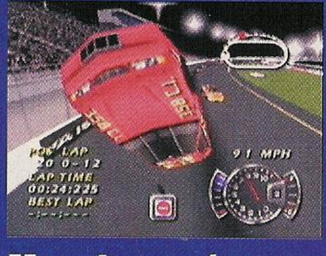




Seleção de fases

Na tela título, segure o botão Z e faça no Direcional: para direita, para baixo, para baixo, para direita. Em seguida, solte o botão Z e faça: para direita, para cima, para baixo, para esquerda, para esquerda, para cima, para direita, para direita. Você ouvirá um ruído indicando que a dica deu certo e poderá selecionar qualquer fase quando for iniciar o jogo.





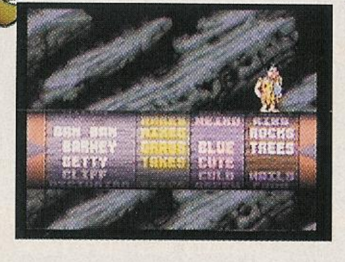


Manobras aéreas
Entre na tela de opções e desligue o Damage (danos no carro) selecionando Off. Em qualquer modo, durante uma corrida, dê a volta e corra na contra mão na velocidade máxima. Agora bata no primeiro carro que aparecer e seu veículo será lançado no ar fazendo várias manobras aéreas como cambalhotas, giros e outras acrobacias. É bem divertido!

Corra com o carro do comentarista
Dirija o carro de Benny Parsons. Escolha a opção Single Race (corrida simples) no menu principal. Na tela Single Race, coloque o cursor em Select Track (seleção de pista) e pegue a pista Richmond. Depois, suba o cursor para a opção Select Car (seleção de carro) e pressione os seguintes botões, rapidamente: C-cima, C-direita, C- baixo, C-esquerda, Z, Z, Z, L, Z e Z. Se fizer corretamente, o novo carro surgirá.







Pule de fase
Escreva BARNEYS GRABS BLUE TREES (Para pular a fase pressione o botão X ou B para ir direto ao final do jogo).



Invencibilidade
Escreva MS STONE MAKES WEIRD JELLY



Para ver o final do jogo
HOAGIE TAKES COLD TREES



PILOTWINGS 64™

Combustível de graça!
Existe um posto de gasolina no qual você pode conseguir combustível de graça. Ele fica na primeira encruzilhada à noroeste do lançamento do ônibus espacial. Pouse no estacionamento (entre a placa e o prédio) e cruze ou toque na linha central. Seu tanque se encherá automaticamente.

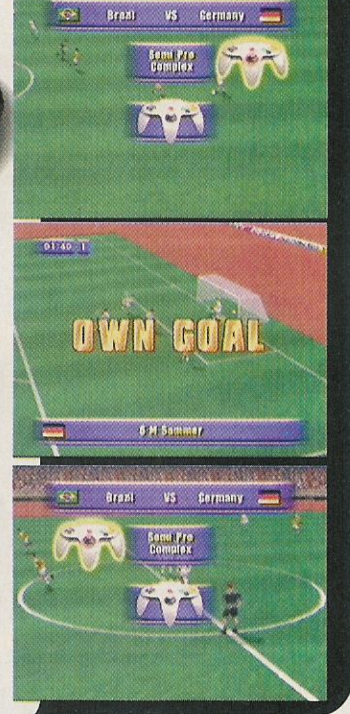
SUPER E.D.F.

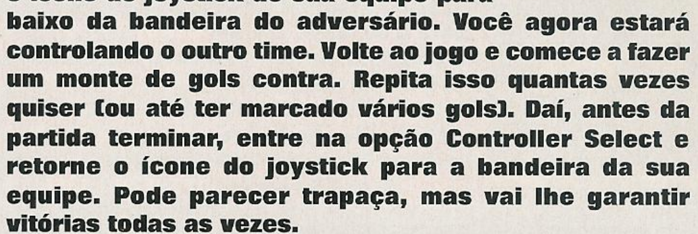
SUPER NINTENDO

Mude o clima da apresentação

Ligue o console e espere as letras E.D.F aparecerem cruzando toda a tela. Com o segundo controle, segure os botões START e o direcional para cima, então pressione o botão Reset do seu console. Feito isso, você poderá ver a mesma tela de abertura com um clima diferente.







NINTENDO 64

Ganhe todas

Durante uma partida, aperte a pausa e acesse a opção Controller Select. Mova o ícone do joystick de sua equipe para baixo da bandeira do adversário. Você agora estará controlando o outro time. Volte ao jogo e comece a fazer um monte de gols contra. Repita isso quantas vezes quiser (ou até ter marcado vários gols). Daí, antes da partida terminar, entre na opção Controller Select e retorne o ícone do joystick para a bandeira da sua equipe. Pode parecer trapaça, mas vai lhe garantir vitórias todas as vezes.



Lute com os chefes

Depois de terminar o jogo no modo Easy (fácil), espere aparecer a garota após o logotipo da Takara. Nesta tela, pressione a seguinte seqüência de botões: para direita, para esquerda, A e B. Você poderá escolher os dois mestres, Gaia e Sho.

Use todos os golpes especiais (Scorcher)

Este código permite usar todos os golpes especiais possíveis. Depois de terminar o game no modo Normal, aperte o botão Select três vezes após a tela Takara surgir.

Jogue com mais chefes

Depois de terminar o jogo no modo Hard (difícil), aguarde aparecer a garota após o logotipo da Takara. Nesta tela, faça a sequência para cima, para baixo, A, B, para esquerda, para direita, A, B. Você poderá escolher todos os mestres Gaia, Sho, Gaia 2 e Uranus.

WILD GUNS

SUPER NINTENDO

Seleção de estágios

Na tela de seleção de personagens, segure o botão Select e faça a seguinte seqüência: botão A quatro vezes, B quatro vezes, A, B, A, B, A, B, A, B. Escolha seu personagem e a tela de seleção de fases irá aparecer.

GEX 64 ENTER THE GECKO



Vença Mecha Rez

Sempre que Mecha Rez pular num prédio, use o rabo para destruir o edifício. O monstrengo cairá e perderá uma barra de energia.

Abra três portões e ganhe 99 vidas

Você deve colocar estas senhas [Passwords], inclusive os pontos de exclamações. O símbolo > indica que você deve colocar a flecha que está no menu.

Abra o segundo portão: C2G57FLRDQJV7FBTCN

Abra o terceiro portão: FFY>SJB5D5HCVJL8DV

Abra o quarto portão: GFT>/M9BH56FBLMF2B

Ganhe 99 vidas: M758FQRW3J58FQRW4!

WCW NITRO



Todos os Ringues

Na tela título (a que tem o logotipo do jogo), pressione os botões C-esquerda, L, C-direita, R e Z. Você ouvirá um som confirmando o truque. Os novos ringues incluem um cemitério, uma espaçonave, um circo, uma mesa de sinuca, um vestiário, uma sala de espelhos, uma discoteca e outros locais bizarros.

Cabeças, mãos e pés grandes

Na tela título, aperte os botões R sete vezes, C-direita e Z. Um sinal vai confirmar o truque.

Lutadores dançando

Aperte os botões B e C-esquerda simultâneamente a qualquer momento durante o estágio da discoteca. Os lutadores dançarão o Y.M.C.A.!

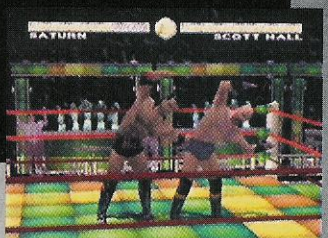
Seleção de ringues

Na tela de opções, pressione C-direita, R, C-direita, R e Z. Apertando o botão Z você escolhe os próximos ringues. Para escolher os ringues anteriores, aperte C-esquerda, L, C-esquerda, L e em seguida pressione Z até voltar à lona desejada.



Habilite todos os lutadores

Na tela título, pressione C-direita quatro vezes, C-esquerda quatro vezes, R quatro vezes, L quatro vezes e Z. Para escolher os lutadores extras é só colocar o direcional para cima ou para baixo.



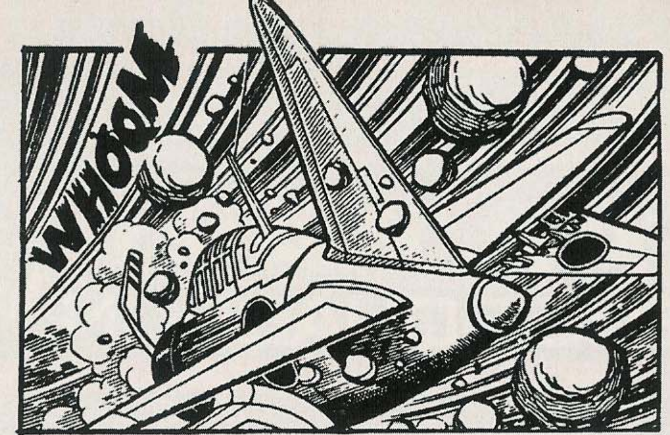


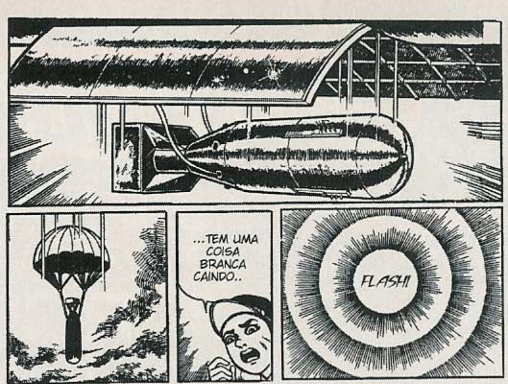


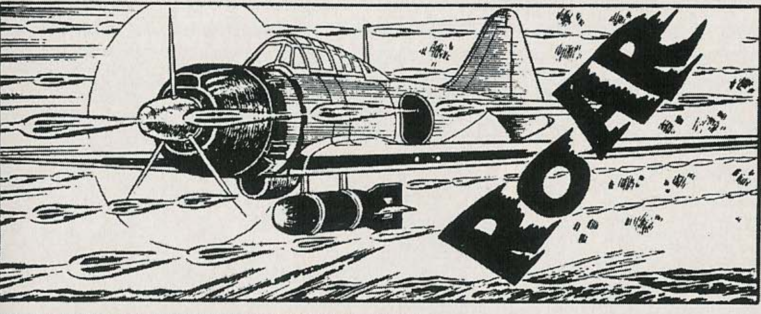
Modo cabeção

Na tela título, pressione os botões C-direita sete vezes, R e Z. Colocando o código corretamente você ouvirá um som.


199.000 SOLDADOS JAPONESES E 100.000 CIVIS DE OKINAWA MORRERAM.


WHOOM


...TEM UMA COISA BRANCA CAINDO..
FLASH!


ROAR


ROAR-


OH, NÃO !!!


43 SEGUNDOS MAIS TARDE, 550 METROS ACIMA DE HIROSHIMA, A BOMBA ATÔMICA EXPLODIU COM UMA LUZ BRANCA E QUENTE. FOI COMO SE UM MILHÃO DE LÂMPADAS TIVESSEM EXPLODIDO DE UMA SÓ VEZ...
FLASH!

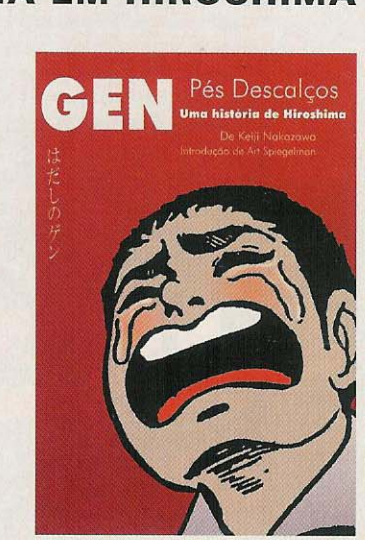

WHOOOSH


ERAM METRALHADOS...




UHH...


UM TERRÍVEL DESTINO ESTAVA RESERVADO PARA A CIDADE DE HIROSHIMA.
RRROAR
ENOLA GAY


GEN
Pés Descalços
Uma história de Hiroshima
De Keiji Nakazawa
Introdução de Art Spiegelman
はだしのゲン


CONRAD
LIVROS

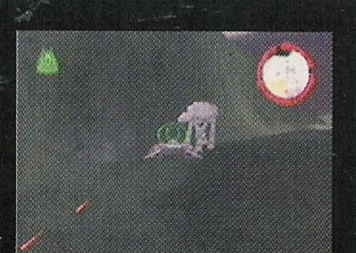
STAR WARS ROGUE SQUADRON



Como derrubar o Andador AT-AT na fase Defection at Corellia?

Claudio Aurélio T. Giusti, São Paulo/SP

O AT-AT só poderá ser derrotado com o cabo de reboque (Tow Cable). Pressione o botão C-esquerda para lançar o cabo quando você estiver bem perto do AT-AT e logo após Luke dizer Activate Harpoon (ativar harpão). Uma vez que o cabo estiver preso no AT-AT, automaticamente a visão mudará para o lado de fora de sua nave. Voe ao redor das pernas do AT-AT, mantendo sua nave baixa e perto das pernas da máquina. Se você voar alto demais, o cabo irá desengatar e você terá de fazer tudo de novo.







POKÉMON

GAME BOY

Como faço para entrar na Saffron City? Os guardas não querem deixar eu passar!

Rafael Sant'anna Oliveira, São Paulo/SP

Para entrar na Saffron City você precisará ter Água Fresca (Fresh Water) no seu inventário. Não é necessário entregá-la aos guardas, basta tê-la. Para comprar Água Fresca, vá até a Celadon City, siga para a loja no canto esquerdo, suba no telhado e compre a Fresh Water por $200.

FINAL FANTASY II

SUPER NINTENDO

Como saio do Magma World?

Maurício Galvão, Duque de Caxias/RJ

Se o mundo Magma que você citou refere-se ao Underground (mundo subterrâneo), siga estas instruções: após derrotar Golbez, Rydia juntar-se a seu grupo e o Cristal número um ser roubado, você precisará voltar à superfície. Para isso, entre na Dwarf Cave, dentro do Castle of Dwarves. Achando a saída da Dwarf Cave, há a Tower of Bab-il. Após derrotar Dr. Lugae e Balnab lá dentro e cumprir todos os objetivos, você terá de sair dali. Fazendo isso, o retorno à superfície é automático.

Como entrar na Blue Cave?

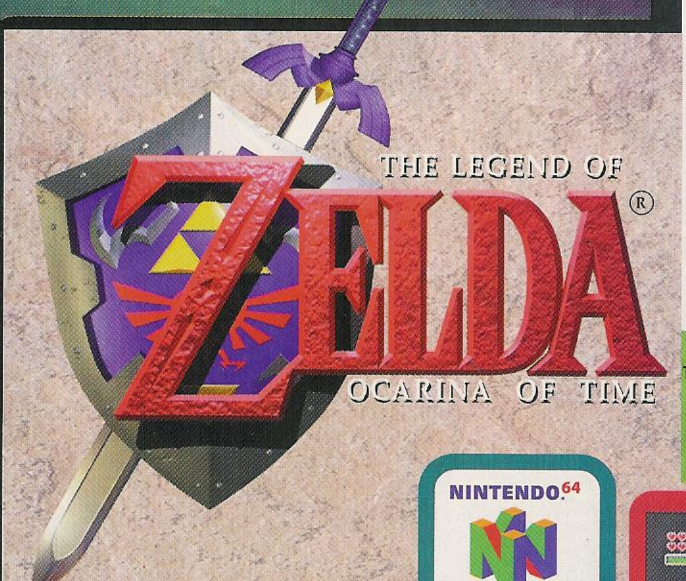
Márcio Massao Nishigaki, São Paulo/SP





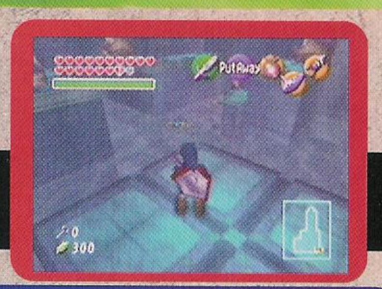
Depois de derrotar Zelse, saia da floresta Windward e entre em Larapool. Fale com Leila para abrir uma passagem ao longo da água. Entre na Blue Cave e explore-a até encontrar a cabana de Epona.





NINTENDO64





Onde encontro as pequenas chaves do Templo da Água?
Marcelo Paiva, *Rio de Janeiro/RJ*

Chave 1 Depois de encontrar o primeiro símbolo da Triforça e fazer a água ficar no nível mais baixo, caia dentro do buraco na sala. Você chegará em uma sala com duas tochas apagadas e uma acesa (este local é o mesmo onde Ruto foi vista pela primeira vez). Dispare flechas através da tocha acesa para acender as duas que estão apagadas. Entre pela porta que se abriu, derrote as três ostras (Shell Blade) e abra o baú que aparecer para encontrar a primeira chave.

Chave 2 A partir do local onde está o primeiro símbolo da Triforça, caia para a parte mais baixa. Ande através do corredor para voltar à sala principal. Acompanhe a parede do lado esquerdo até a segunda entrada. Agora desça o corredor até encontrar um bloco grande. Empurre o bloco até onde for possível, pule dentro d'água e coloque as botas de ferro (Iron Boots). Siga até o final do corredor, tire as Botas e saia da água. Vá até a extremidade da plataforma, acerte o interruptor e use o jato d'água vertical para atravessar a sala. Entre pela porta, pule dentro d'água e recoloque as Botas de Ferro para alcançar o canto direito, onde está uma espécie de tubo de ventilação cinza. Use o Gancho para acertar o interruptor que está dentro da boca da estátua do dragão. Feito isso, um portão se abrirá no buraco que está na parede. Use o Hookshot no alvo do gancho e rapidamente passe pelo portão antes que ele se feche. Tire as Botas para subir e encontrar a chave.

Chave 3 Depois de elevar a água para o segundo nível, coloque as Botas de Ferro, pule dentro d'água e entre no corredor mais baixo para o lado direito da entrada (há duas tochas em frente). Ande para a sala no fim do corredor. Fique no meio e tire as Botas para atingir a superfície. Coloque uma bomba na parede rachada, entre pela abertura e abra o baú.

Chave 4 Depois de fazer a água subir até o meio da torre, mergulhe e vá para a parte inferior usando as Botas de Ferro. Siga até o primeiro andar da torre. Desça pelo buraco próximo à porta e caia através do corredor vertical. Siga a passagem em volta da sala com o interruptor e acerte-o para abrir a grade que está acima. Feito isso, derrote todos os inimigos que caírem do teto para fazer abrir uma outra grade. Fique abaixo do local onde se abriu a última grade e tire as Botas de Ferro para poder subir. Saia d'água e abra o baú.

Chave 5 Na sala onde você encontrou o Longshot, toque a canção Song of Time para remover o bloco azul e criar um buraco. Pule dentro do buraco para cair em um rio. Coloque as Botas de Ferro e siga a correnteza, desviando dos redemoinhos. Ao chegar no final do rio, suba na última pequena borda. Acerte o interruptor em forma de olho com uma flecha, depois use o Longshot no baú que está dentro da nova abertura. Abra o baú para encontrar a chave.

Chave 6 Após conseguir o Longshot, retorne à sala principal. Siga a parede à esquerda e entre no primeiro corredor (o mesmo no qual você encontrou Ruto pela primeira vez). Suba à superfície e toque a Canção de Zelda (Zelda's Lullaby) no símbolo da Triforça, para fazer o nível da água subir até o meio. Saia da sala e vá para a esquerda fazendo a volta nos dois cantos. Acerte uma flecha no interruptor em forma de olho para abrir um portão no corredor. Imediatamente, use o Longshot no alvo do gancho e atravesse o corredor antes que o portão se feche. Siga através do corredor até chegar a um bloco grande, agarre e puxe-o o máximo possível. Continue até o fim do corredor, use o Longshot no alvo do gancho, suba para o próximo andar e retorne para a sala principal. Caia dentro da água, suba na borda, vá para a esquerda e volte até o interruptor em forma de olho. Entre novamente no corredor e siga até o bloco. Mova-o para frente, veja uma sala e entre para encontrar a chave dentro de um baú.

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R$ 53,00

TUROK 2



3x R$ 49,67

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



3x R$ 49,67

FIFA 99



3x R$ 49,67

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



3x R$ 49,67

TOP GEAR OVERDRIVE



3x R$ 49,67

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



3x R$ 49,67

BUCK BUMBLE



3x R$ 43,00

F-1 WORLD GRAND PRIX



3x R$ 43,00

SOUTH PARK



3x R$ 49,67

F-ZERO X



3x R$ 33,00

BODY HARVEST



3x R$ 43,00

WWF WAR ZONE



3x R$ 43,00

NASCAR 99



3x R$ 43,00

MARIO KART 64



3x R$ 33,00

SUPER MARIO 64



3x R$ 29,67

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 64

3x R$ 23,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

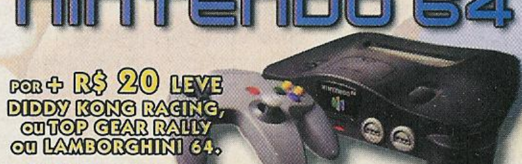
MARIO E SUA TU… VOCÊ PARA… QUE É A MAIO…



3x R$ 49,67

MARIO E SUA TURMA ESTÃO DANDO UMA FESTA, E VOCÊ É O NOSSO PRINCIPAL CONVIDADO! MARIO PARTY É DIFERENTE DE TODOS OS JOGOS JÁ LANÇADOS ATÉ HOJE: IMAGINE UM JOGO DE TABULEIRO SUPER DIVERTIDO, MAS DENTRO DE UM VIDEO GAME. APESAR DE PODER SER JOGADO POR APENAS UMA PESSOA, A VERDADEIRA DIVERSÃO DE MARIO PARTY RESIDE NO MODO

NINTENDO 64



POR + R$ 20 LEVE DIDDY KONG RACING, OU TOP GEAR RALLY OU LAMBORGHINI 64.



3X R$ 153,00
OU 10x DE R$ 62,07

ACESSÓRIOS N64

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
R$: 69,00



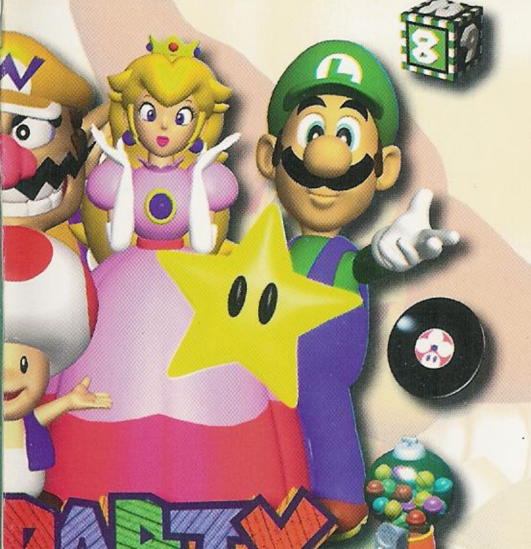
CARTUCHO DE EXPANSÃO
R$: 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$: 49,00



RUMBLE PAK
R$: 49,00

RMA CONVIDAM UMA FESTA R AVENTURA!



PARTY

MULTIPLAYER, ONDE 4 JOGADORES COMPETEM ENTRE SI E O PRÊMIO É UM MUNDO DE RISADAS ! JOGOS COMO PESCARIA, CORRIDAS EM TRENÓS, BATATA-QUENTE E ATÉ CABO DE GUERRA, FAZEM DESTE GAME O MAIS DIVERTIDO E ANIMADO PARA NINTENDO 64. MARIO PARTY É UM JOGO PARA TODAS AS IDADES, POIS COM PROVAS SIMPLES E FÁCEIS, NÃO EXIGE EXTREMA HABILIDADE DOS JOGADORES. VOCÊ PODE ATÉ CHAMAR SEUS PAIS PARA UMA PARTIDINHA ! MAS, COMO EM TODO O JOGO, SÓ VENCERÁ O MELHOR ! ESTÁ ESPERANDO O QUE PARA ENTRAR NESTE FARRA ???



GAME BOY COLOR

- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

3x R$ 79,90

ZELDA: LINK'S AWAKENING



R$ 69,00

TUROK 2

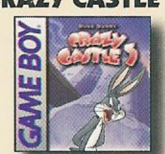
R$ 69,00

MORTAL KOMBAT 4



R$ 69,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R$ 69,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R$ 69,00 CADA

WARIO LAND

R$ 39,00

POCKET BOMBERMAN



R$ 69,00

JAMES BOND 007



R$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R$ 39,00

QUEST FOR CAMELOT



R$ 69,00

WARIO LAND II



R$ 49,00

PROMOÇÃO GAME BOY pocket COLORS

2x R$ 39,50 CADA

ESCOLHA A COR MAIS BONITA!

Game Boy Pocket Colors é 30% menor que o Game Boy original mas com o mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy e funciona com apenas duas pilhas AAA.

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

NA COMPRA DE UM CONSOLE NINTENDO VOCÊ GANHA UM BONÉ, CADERNO E CHAVEIRO EXCLUSIVOS NINTENDO!



SUPER NINTENDO

3x R$ 89,67

OU 8x DE R$ 43,15

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER



SUPER MARIO KART



R$ 59,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



R$ 59,00

KIRBY SUPER STAR

R$ 59,00

SUPER GAME BOY



R$ 49,00

CONTROLE EXTRA



R$ 29,00

MARIO PAINT



R$ 49,00

F-ZERO

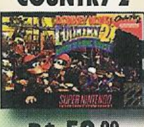


R$ 39,00

PILOT WINGS

R$ 39,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R$ 59,00

KIRBY'S DREAM LAND 3



R$ 69,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



E RECEBA EM CASA



www.nintendo.com.br



COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços válidos até 30/04/99. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - - Frete não incluso


INTERACT
Licenciado por Nintendo para uso do Nintendo 64.
NINTENDO64
JÁ QUE VOCÊ VAI ARRISCAR SEU PESCOÇO, ENTRE ARMADO ATÉ OS DENTES!
USÝNA
SHARKPAD PRO 64 2
B
C
A
INTERACT
• 5 BOTÕES DE TIRO
• 4 BOTÕES DE VISÃO
• CONTROLE DIGITAL E ANALOGO
• AUTO FIRE
• SLOW MOTION
• SLOT PARA MEMORY CARD
• TREMOR PAK
MAKOPAD 64
SHARKPAD PRO 64 2
BMA
Exija a garantia BMA.
(011) 5011-0076
PARA ARREPIAR NOS GAMES MAIS EMOCIONANTES. USE INTERACT.
À venda nas seguintes lojas:
WWW Softwares e Games (011) 3865.0404 • Panashop/Best Mix (011) 3767.6000 • Ed Data Training Center (021) 431.9150 • Lojas Americanas • PB Kid's 0800 55 99 55.